超豪華!! 体験版&DVD 2枚組みなど3大付録/ニンジャ新作ほか緊速8連発!!

Xbox専門情報誌

ファミ通Xbox

FAMITSU XBOX

2003 JUL. 7月号

特別定価650Yen

ディノクライシス3

緊急8連発! 速報
NINJA GAIDEN
DEAD OR ALIVE Online
鉄騎大戦/R:RACING EVOLUTION
ブレイクダウン/ソニックヒーローズ
サーカスドライブ/レイクマスターズ

特報&攻略
トゥルーファンタジー ライブオンライン
DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball
Project Gotham Racing 2/N.U.D.E.@
カンフーパニック/ヒットマン/大戦略VII
C.A.T～サイバーアタックチーム～/ブラッディロアエクストリーム
戦闘妖精 雪風～妖精の舞う空～/エクスチェイサー
ピストロ・きゅーぴっと2/ソウルキャリバーII
ENTER THE MATRIX ほか

E3 2003 Report

雑誌付録!! 日本初のXbox体験版

超豪華3大付録
1 メックアサルト体験版
2 Xbox Live 最新ムービーDVD
3 DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball 第5弾 8号連続クリアファイル ティナ



ファミ通.com


「動きが鈍ってきたぞ!」
「もっと撃ち込め!」
メック+Liv
MECHASSAULT
メック アサルト
2003年6月12日発売予定
「Take revenge for me!」
「任せて!」
www.xbox.com/jp/
Microsoft、Microsoft Game Studiosロゴ、Xbox、Xbox Live、Live ロゴ、Xboxロゴは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です。© 2002-2003 Microsoft Corporation. All rights reserved.

Microsoft game studios

メック アサルトを200%楽しみたければ、Xbox Live™しかない。最大8人までのオンラインマルチプレイ&ボイスチャットで、戦況が刻々と変化するリアルな戦場へ。世界中の強豪たちがキミの参戦を待っている!

e=修羅場



5つのゲームタイプ、6つのステージで白熱せよ!

敵を倒しまくる「デスマッチ」、生き残りをかけた「サバイバルマッチ」、ひとりを全員で追いかける「ターゲット」などのゲームモードに、市街地や雪原、コロシアムなどバラエティに富んだステージを組み合わせれば、熱いバトルになること必至!



Xbox Live初、一台のXboxでの二人同時プレイを体験せよ!

メック アサルトなら、一台のXboxで二人同時にXbox *Live*接続可能。友人や家族を戦いに巻き込んで、共に勝利を手にするもよし、敵となって隣同士緊迫した空気を味わうもよし、すべてはキミ次第!



新規コンテンツをいち早くダウンロードせよ!

Xbox *Live*でしか手に入らない「メック」に加え、新ステージ、新しいゲームタイプなどのコンテンツが簡単にダウンロード可能。キミがXbox *Live*しつづける限り、メック アサルトの世界に終わりはない!



チームプレイで敵を破壊せよ!

チーム戦で勝利するためには、多種多様な「メック」を上手く組み合わせる必要がある。破壊力はあるが動きの遅い「メック」に、援護として素早く動ける「メック」をつけたり…。味方同士、戦いの前によく話し合うことが勝利への近道だ!

XBOX LIVE

ONLY ON XBOX

遊びは、美学だ。 XBOX


ハートウキウキ、マネーウキウキ。
Xbox
キャッシュバック
キャンペーン
2003.
5/29–7/31


Microsoft
夏はウキウキ、Xbox®でウキまくろう！
期間中、対象商品お買い上げの方に
6800 YEN
キャッシュバック
ウキウキ1
この夏、ウワサのビッグタイトルを
手に入れたいひと
DINO CRISIS 3 リミテッド・ボックス（数量限定） ¥26,800（税別）
ウキウキ2
この夏、
Xbox Live™を
はじめたいひと
Xbox本体¥24,800（税別）+Xbox Live スタータキット¥8,000（税別）
ウキウキ3
この夏、ゲームを
ガンガン
やりたいひと
Xbox本体¥24,800（税別）+お好きなXboxソフト1本
応募方法 ●キャッシュバック申込用紙（店頭チラシ、WEBダウンロード、事務局から取り寄せにて入手可能）に必要事項をご記入ください。●Xbox本体外箱のタブにある「Xbox ロゴマーク応募券」を切り取ってください。●ソフトをご購入の方は、ソフト開封口に貼ってある「ホログラムシール」を切り取ってください。●Xbox Live スタータキットをご購入の方は、Xbox Live スタータキット外箱のタブに印刷されている「Xbox Live ロゴマーク」を切り取ってください。●ご購入の商品のレシート（コピー可）をすべてご用意ください（キャンペーン期間内であれば、本体とソフトもしくはXbox Live スタータキットのレシートが別でも構いません）。●以上をまとめて、下記宛先まで封書にてご郵送ください（お手数ですが、切手を貼ってお出しください）。
応募宛先 〒330-0064 埼玉県さいたま市浦和区岸町7-12-4 Xbox キャッシュバック キャンペーン 事務局
注意事項 ●すべて新品の日本国内専用商品に限ります。●対象商品の購入締切りは2003年7月31日（木）まで。キャッシュバックキャンペーンへの応募締切りは2003年8月11日（月）まで（当日消印有効）です。●このキャンペーンは対象期間に対象商品を購入したことを証明するものとして、「製品に封入する応募券」「購入レシート（コピー可）」をお送りいただくこととなっています。レシートは購入日、価格がわかるものに限らせていただきます。●キャッシュバックは、応募用紙にご記入頂いた銀行口座への振込とさせていただきます。●キャッシュバックは、キャンペーン事務局に応募用紙が到着後約4週間後に振込みをさせていただきます。●応募書類は返却いたしません。●キャンペーン期間内であれば、本体とソフト1本もしくはXbox Liveスタータキットを別々にお買い上げになり、購入レシート2枚にてご応募いただいても構いません。●期間中にソフトを2枚以上購入されてもキャッシュバックする金額は変わりません。●応募内容やお送り頂いた書類に不備がある場合、キャッシュバックの手続きが遅れたり、無効になることがあります。不備があったお客様には事務局から連絡を取らせていただくこともございます。
詳しくは店頭チラシ、
もしくはwww.xbox.com/jp/へ。
問い合わせ先
Xbox カスタマサポート 0570-019-602
受付時間：10:00-18:00（土日祝日を除く）
遊びは、美学だ。
XBOX


西暦2548年、宇宙移民船オズマンディアス号
数量限定！「DINO CRISIS 3 リミテッド・ボックス」
5月16日～6月25日にて予約受付中！
バリュープライス！ 26,800円（希望小売価格／税別）
オリジナルデザインパッケージにXbox本体とDINO CRISIS 3ソフトを同梱
リミテッド・ボックスをご予約の方にプレミアム・ファクトファイルをプレゼント。
プレミアム・ファクトファイル：DINO CRISIS 3の世界観を集約したプレミアブックレット。神谷誠監督のCGムービーの魅力や、樋口真嗣氏書き下ろしの絵コンテなど、内容盛りだくさんの一冊。
※Xbox本体が4,800円お得なセットです。※商品および特典に関しては店頭にてお問い合わせ下さい。
www.xbox.com/jp/
Xbox、Xboxロゴは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です。


CAPCOM
ディノクライシス3、Xboxから。
DINO CRISIS 3
6月26日発売予定
標準価格6,800円（税別）
遊びは、美学だ。
XBOX

Microsoft

<Xbox *Live* 体験リポート優秀賞>

友人と一緒にLiveスターターキットを買ったんです。彼は感情を表に出さず、常に冷静で、多くを語らず、決して妥協しない、男から見ても憧れのタイプ。そんな彼が、Liveの世界では女の子キャラに…。毎日、可愛らしい声で話しかけてくるし、敵に囲まれたら「キャア キャア！」騒いで逃げまくる。彼も血の通った人間なんだと、Liveの世界が教えてくれました。

大阪府在住　江川大志（25）

<Xbox *Live* 体験リポート優秀賞>

Liveのボイスチャットで、ゲームそっちのけでイントロクイズをやったんです。順番に「♪フンフン、フフフ～ン、これなーんだ？」ってな感じで。結構みんな燃えちゃって、笑えましたね。で、私の番で「♪フフ～ン」と自慢の鼻歌を披露したんだけど、誰もわからない。自分がオンチだって、初めて知りました（涙）。

東京都在住　原田エレナ（26）

<Xbox *Live* 体験リポート優秀賞>

我が家はXbox3台体制。私と息子たちでLiveを楽しんでます。困るのはLiveでも兄弟ゲンカはじめちゃうこと。他の人は兄弟だって知らないから、驚いちゃって。そんな時は「すみません、ウチの息子たちが騒いじゃって。ご勘弁ください」って謝ります。Liveだけに、なかなか信じてもらえませんが（笑）。

愛知県在住　平井滋司（37）

<Xbox *Live* 体験リポート優秀賞>

1ヶ月間、事故で入院して無事に退院し、久しぶりにLiveに繋いでみたんです。もうみんな忘れているかな？と思っていたのに、事故前にLiveで仲良くなったトモダチがたくさん集まって励ましてくれたんです。顔も見たこともない、ここだけで会える世界中の仲間たち。その後、ワイワイ騒ぎながら嬉しくて泣けてきたなんてゼッタイ内緒。

埼玉県在住　滝沢太（42）

Xbox *Live* 体験談まだまだ募集中！第二回締切り迫る！（2003年5月31日まで）

第一回グランプリは兵庫県の中尾さんに決定しました。おめでとうございます。Xbox *Live* でカノジョの本性が暴かれたのかも？ま、結局オノロケ話ですけど。体験談募集もいよいよラストスパート。下記URLまであなたの楽しい体験談を送ってください。

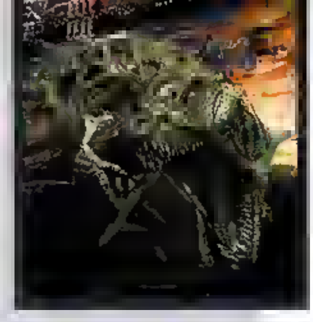
今すぐアクセス http://www.xbox.com/jp/taiken

やってる？

XBOX LIVE

遊びは、美学だ。 XBOX


Microsoft game studios
やめられない、とまらない、はちゃめちゃ対戦アクション!
燃えよ カンフー魂!
カンフーパニック
Kung Fu Panic
TM
▲「最悪との遭遇」って?
▲この巨大船はタ●タニック?
「ウォーターワールド」ステージって?▲
あの有名な恐竜映画?▲
超ユニークな攻撃手段
「ののしり攻撃」!
ゴ~カなBGM!
究極の映画パロディ
声優に
「江頭2:50」出演!!
2003.5.29 on sale
◆プレイ人数:1~4人◆ジャンル:はちゃめちゃ対戦アクション◆希望小売価格:5,500円(税抜き)
http://www.xbox.com/jp/
ONLY ON XBOX
遊びは、美学だ。
XBOX



COVER
『DINO CRISIS 3』
©CAPCOM CO.,LTD.2003 ALL RIGHTS RESERVED
デザイン：山本和幸

ファミ通Xbox 7月号

CONTENTS

発行所 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1·18·10 Tel03·5433·7850（営業局）

ファミ通Xboxホームページアドレス▶http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

CAMPAIGN ハード普及に弾み!?　Xboxキャッシュバックキャンペーン実施

この夏、マイクロソフトでは"Xboxキャッシュバックキャンペーン"を実施する。Xbox本体の普及に弾みをつけるためのこのキャンペーンでは、5月29日（木）〜7月31日（木）のあいだにXbox本体と専用ソフト1本（『Xbox Liveスタータキット』でも可）を購入すると、6800円のキャッシュバックがされるというもの。発売済みのすべてのXboxソフトが対象なので、たとえば、お店で安くなったソフトを購入したとしても、同じく6800円がキャッシュバックされる（商品購入後申込書に必要事項を記入し、必要書類を同封のうえ、事務局まで郵送すると後日銀行口座に振り込まれる ※注）。

さらに、ファンにとってうれしいのは、6月26日（木）に発売予定の"DINO CRISIS 3 リミテッド・ボックス"もキャンペーンの対象商品に含まれているということ。ただでさえお得なセットに、さらにキャッシュバックがされるというのだから、まだハードを持っていない人は、この機会に購入すべし!!

Xboxキャッシュバックキャンペーン

■期間 [illegible]29日 [illegible]
※応募締切は8月11日（月）まで（当日消印有効）
■対象商品 ①DINO CRISIS 3 リミテッド・ボックス
②Xbox本体＋Xbox Liveスタータキット
③Xbox本体＋Xbox専用ソフト
■申込書入手方法
①店頭チラシ
②Xboxオフィシャルウェブサイト（http://www.xbox.com/jp/）からダウンロード
③カスタマーサポートから取り寄せ 0570・019・602



DINO CRISIS 3 リミテッド・ボックスも対象!!

■[illegible]日 6月26日（木）
■[illegible] 26800円（税別）
■[illegible]容 Xbox本体（DVD再生キット付き）、ゲームソフト（予約のみ小冊子"プレミアム・ファンファイル"付き）
■[illegible]間 6月25日（水）まで
※数量限定のため、全数の予約が終了、もしくは売り切れ次第終了

ハード＋ソフト1本購入で6800円キャッシュバック!!

キャッシュバックキャンペーン以降も秘策は続々……

キャッシュバックキャンペーンの仕掛け人ともいうべき、マイクロソフト泉水敬氏に、今回のキャンペーンの狙いなどを聞いた。

「Xboxが発売されてから1年半、そろそろタイトルも充実してきたのですが、"では、より多くの方にXboxを体験していただくにはどうすればいいのか?"ということで、より敷居を下げるための施策として、今回のキャンペーンを実施することにしました。ほぼ時を同じくして、北米での本体値下げが発表されましたが、たまたま同タイミングになってしまっただけであって、日本独自の企画です。企画の立ち上げは日本のほうが早かったんですよ（笑）。

昨年は、欧米に合わせて価格改正をしましたが、日本で同じように値下げをしても、同じような効果があがるわけではない、という反省がありまして、"日本のゲームファンの皆さんに届きやすいキャンペーンはなんだろう?"ということで、今回のキャンペーンを企画しました。キャッシュバック対象を3パターン用意しておりまして、できるだけたくさんのゲームファンの方に購入していただければと思います。

これから年末にかけて、どんどんXboxも盛り上がっていきます。サードパーティーのものも含め、ビッグタイトルがどんどん出揃ってきますよ。『トゥルーファンタジー ライブオンライン』も控えていますし……。

それに加えて、今後は海外タイトルを積極的にリリースしていきたいと考えています。欧米のタイトルのクオリティーは確実に上がっていますし、Xboxは世界を体験できるゲーム機であるということをアピールしていきたいと思っています。あと、Xbox Live。すでにXbox Liveに接続されている方はもちろん、これからXbox Liveを始める方のためのキャンペーンも検討しています。たとえば、もっと手軽な形で、Xbox Liveのキットを提供するとか……。詳細が決定しだい発表させていただきますので、いましばらくお待ちください（笑）。とにかく、今後のXboxの展開から目が離せないことは間違いないですよ」



執行役員
Xbox事業本部
戦略企画室　室長
泉水敬氏

※キャッシュバックキャンペーンの応募方法：キャッシュバック申込書に必要事項を記入のうえ、Xbox本体外箱のタブに印刷されている"Xboxロゴマーク"、ゲームソフトの開封口に貼られている"ホログラムシール"（『Xbox Liveスタータキット』の場合は外箱のタブにある"Xbox Liveロゴマーク"）を切り取って、購入日と価格が明記されたレシートとともに、申込書に記入してあるあて先に郵送のこと。

TOPIC ファンの熱意がTeam NINJAを動かした!? 『DOAX』オリジナル水着第1弾登場!!

ますます人気が盛り上がる、ぼくらの『DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball』だが、この6月には、ゲーム中で使用された水着が、Team NINJAブランドとして発売されることになった！　今回販売されるのは、アステローペやケフェウスなど、とくに人気の高い選りすぐりの5着。「水着のデザイン・質感を忠実に再現するために、素材・品質などを徹底的に追求し、最高級の水着を完成させました」（テクモ）とのこと。価格はすべて19000円（税別）。サイズはSとMが用意されている。現在、テクモオンラインショップ好評予約受付中だ。

http://www.tecmo.co.jp/shopindex.htm



←↓ゲーム中ではエコーとして登場する、いわゆるスクール水着ですな。腰のあたりにあるTeam NINJAのロゴがキマッている。モデル：花塚さゆり



↑こちらはケフェウス。E3でのファッションショーも大好評だったようで、ただいま予約が殺到中とか。

EVENT Xbox Championship Vol.1開催中!! 『キャリバーII』の猛者全国より集結中

全国規模のユーザー参加型イベントとして注目を集める、"Xbox Championship Vol.1～ソウルキャリバーII～"。その一次予選大会が、全国50ヵ所のゲームショップにて開催された。編集部では、5月4日にゲームズマーヤ（東京・葛西）で行われた、予選大会の模様を取材してきたぞ。

ゲームズマーヤといえば、独自の販促などを展開し、業界でも注目度が高いお店。そのためもあってか、集結した参加者はいずれも猛者揃い。勝ち抜きによるトーナメント方式により勝敗が競われた。初戦はすべてスポーンを使用するという大会ルールのためか、多くの優勝候補が敗れるなか、栄冠を掴んだのは、「『キャリバー』シリーズ大好き」という佐藤和也さん。佐藤さんを含む5名が、地区決勝に足を運んでいたぞ。



←大会は白熱。賞品も豪華なだけに盛り上がり必至。



↑優勝した佐藤さん（右端）をはじめ、5名が地区決勝へ。みんな応援してね。

EVENT イベントに人気声優らが多数出演!! ますます盛り上がる『加奈～いもうと～』

キャラクターを切り口にしたイベント"キャラクターフェスティバル2003"が東京ビッグサイトにて開催。パンサーソフトウェアの話題作『加奈～いもうと～』が出展された。ステージでは、川澄綾子さん、宮村優子さん、金田朋子さんなど、豪華出演声優陣によるトークショウが行われた。さらには、ライブショウでは、人気ユニット瑠璃色烈風隊によるイメージソングが初お披露目されたのだ。初々しいライブに、会場は大いに盛り上がっていたぞ。



←イベントの最後にはお約束のジャンケン大会も。



↑瑠璃色烈風隊の詳細を知りたい方は、http://www.panther.co.jp/へ。

プレゼント①

会場で配布された販促用のミニノベル（瑠璃色烈風隊のサイン入り！）を5名にプレゼント。希望者は欄外あて先へ。



TOPIC 江頭2：50が編集部に来襲!! 『カンフーパニック』ガチバトルの行方は？

ああ、ついにこの日が来てしまった！　あの江頭2：50が『カンフーパニック』プロモーションのため、編集部へやってくるというのだ。ご存じのとおり、エガちゃんが同ソフトで飯兵衛＆ハシ丸の声を担当したことから実現した今回の企画だが、編集長の厳命は、「江頭とガチンコでゲーム大会をして、（勝って）読者プレゼントをゲットせよ」とのこと。ゲーム大会に参加したのは、ライターの僕（マンモス丸谷・22歳）と、僕が密かに憧れるザイナーの北山さん。ところが、「これは楽勝！」なんて油断していたら、あえなく敗退（本気で！）。負けた代償として、編集部内に大川興業出張所を設置。あのポーズをじかに伝授され、江頭総裁の魅力を広めなければならないことに（そこで、北山さんが江頭ファンだったことが発覚。江頭Tシャツを着ていたのだ！）。でも、努力の甲斐あって、編集部のみんなは江頭ファンに早変わり。やさしい江頭総裁のおかげで、見事賞品もゲットできたのでした。



←マイクロソフトの方も交え2対2のマジバトル。



→恥ずかし～。かあちゃんゴメン。

江頭総裁と記念撮影!

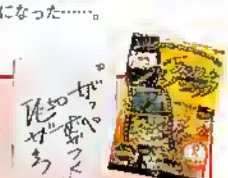


↑最後はお約束の記念撮影。このとき、編集部はひとつになった……。

プレゼント②

というわけで、マンモス丸谷＆デザイナー北山が渾身の力を込めて入手した江頭＆『カンフーパニック』グッズを大放出。サイン入りポスターなど（写真）レア度がかなり高いかも!?　希望者は下のあて先まで。

A:サイン入りゲームソフト5名　B:サイン入り色紙2名　C:サイン入りポスター1名

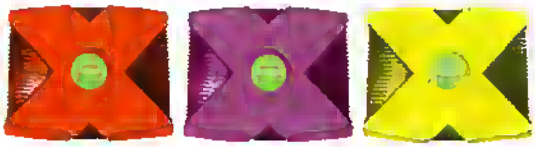


すべてのプレゼントのあて先は ▶▶▶▶ 〒154-8528 (株)エンターブレイン　ファミ通Xbox編集部　「ニュースプレゼント」係　まで

※すべてのプレゼントの締切は6月28日（土）当日消印有効。当選者の発表は7月30日発売の9月号にて。希望される賞品名を明記するのをお忘れなく。

TOPIC フロム・ソフトウェア『サウザンドランド』オンライン大会の賞品はカラフルなXboxだった!!

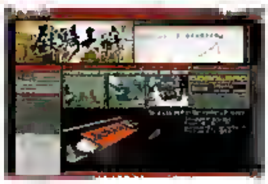
本誌ファミ通Xbox杯も好評だった"Xbox Live ChampionshipVol.1 サウザンドランド"だが、5月22日～28日までは"フロム・ソフトウェア杯"を実施。なんと上位3名への賞品のひとつは、オリジナルカラーのXboxだったのだ！　あまりのレア度の高さにここであえて紹介しちゃう。こんなハードをゲットできたファンは本当に幸せ者だね!?



⬅左から「蒼」、『御伽』、「サウザンドランド」をイメージしたカラーだとか。

TOPIC E3で公開された特別映像などが見られる『鉄騎大戦』スペシャルサイトオープン!!

ついに詳細が判明し始めた、Xbox Live期待のタイトル『鉄騎大戦』。ゲームの詳しい内容は26ページからの記事を見ていただくとして、ここで紹介したいのが『鉄騎大戦』スペシャルサイト。5月21日に更新されたばかりの同サイトでは、E3で出展された特別映像を公開。さらに、新型VTの紹介やシステム解説など、ファンには見逃せない内容となっている。『鉄騎』ファンならずとも一度覗いてみては?



⬅サイトのデザインも、ゲーム同様超シブイ！

▶▶ http://www.capcom.co.jp/t_taisen/

News Close-up ゲーム研究プロジェクトの一貫として著名クリエーターが東大の授業で講義

ゲームを学問する――。このたび東京大学大学院情報学環では、"ゲーム研究プロジェクト"を結成。その研究の一貫として、東大の学生を対象に"ゲームデザイン＆エンジニアリング論"を開講中だ。講義自体は、人気ゲームクリエーターをゲストに招いて行われるというもの。クリエーターが東大生の前で講義をするというのも、ゲームファンにとっては興味深いが、今回は、そのゲーム研究プロジェクトを立ち上げた、馬場章東京大学助教授に話を聞いた。

「"ゲーム研究プロジェクト"を立ち上げた理由は、人間の生活にゲームが根を下ろしているという現状を見据えて、"もっと正面からゲームのことを解明したい"という思いがあったからです。現状日本では、ゲーム研究者というのは数人レベルしかいなくて、周囲からも冷ややかな目で見られがちです。ところが、これが海外とかになると、けっこう研究が盛んなんですね。たとえば、マサチューセッツ工科大学ではゲーム学科がありますし、全体的に"ゲームを学問まで高めよう"という気運がある。実際のところアメリカでは、40人以上もの人が、ゲーム研究で博士号を取っているんです。そこで、なんとか日本でもゲーム研究を根付かせたいということで、プロジェクトを立ち上げました。

プロジェクトのテーマになるのは、それこそ、"人はなぜゲームをするのか？"ということに始まって、ゲームにまつわるすべてのことを対象にしています。で、"ゲームの何がおもしろいのか?"ということを分析して、実際にゲームを作ったりもしているんです。ゲームは理論だけでもダメなので、実際に形にして掘り下げる必要があると思っています。

で、そのゲーム研究プロジェクトの一貫として、東大での講義があります。どうして授業を選んだかというと、授業というのは①ゲームをプレイする側、②ゲームを作っている側、③ゲームを研究する側の3者が一堂に会せる場所なんですね。そういう場所を提供することで、新たな観点からゲームを見ることができるのではないかという、期待があります。幸い学生たちにも講義は好評で、たいがいふつうの授業だと、質疑応答で質問するケースはまれなのですが、この講義では質問者が引きも切らない状況です（笑）」

講義は半年間にわたって11人のゲストを招いて行われる。ゲストスピーカーには任天堂・宮本茂氏なども予定されており、東大生ならずとも興味深い講義になりそう（ただし、東大生以外の受講は基本的に不可）。講義は「テーマを変え、ゲストスピーカーを変え、今後も継続していけたら……」（馬場氏）とのことで、ゲームがどこまで学問で解明されるのか、楽しみな話ではある。



東京大学助教授 馬場 章氏

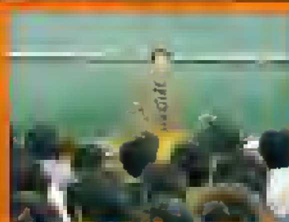
●東大生の印象に残ったゲームベスト10●

順位	タイトル名	得票数
1	ファイナルファンタジーVII（PS）	11
2	風来のシレン（SFC）	9
	スーパーマリオブラザーズ（FC）	9
4	ヴァルキリープロファイル（PS）	6
	タクティクスオウガ（SFC）	6
	テイルズ オブ ファンタジア（SFC）	6
7	ロマンシング サ・ガ2（SFC）	5
	ロマンシング サ・ガ3（SFC）	5
	ファイナルファンタジーX（PS2）	5
	大乱闘スマッシュブラザーズ（N64）	5

※FC：ファミコン、SFC：スーパーファミコン、N64：ニンテンドウ64、PS：プレイステーションの略です。

セガ・鈴木裕氏が講義を実施

4月24日には、記念すべき初めてのゲストとして、セガの鈴木裕氏が登壇。学生に対して講義を行った。講義では、『ハングオン』や『バーチャファイター』といった、氏が手がけてきたゲームソフトを例に出しながら、作品作りのノウハウを講義していた。開発時の失敗談も交えながらの楽しい内容となった。



⬆質疑応答では、　からの熱　が続出。学生の熱気が感じられた。

ニュースの小箱 僕らにとって永遠の格闘ゲームである『ストリートファイター』が15周年

●　ムコの人気アドベンチャー「デッド トゥ ライツ」の映画化が決定した。主人公のジャック・スレイト役の候補に挙がっているのが、ニコラス・ケイジ。刑事役も多い彼だけにまさにうってつけの役？

●今年は『ストリートファイター』15周年。というわけで、15周年を記念してのさまざまなイベントが予定されているらしい。まず手始めに実施されるのが、原画展"Fighting！―闘士達の肖像―"。6月13日（金）～15日（日）に秋葉原・アソビットシティで開催されるこの原画展では、開発スタッフによるトークショウなども予定されている（入場料500円）。詳細はオープンしたばかりの下記のサイトまで。

▶▶ http://www.capcom.co.jp/sf15th/



⬅原画展は順次、名古屋、大阪などでも開催される予定だ。

Xbox 売上ランキング TOP10



話題の「N.U.D.E@」が1.2万本を売り上げてなんとか面目を保った形だが、それ以外はおとなしめな数字だ。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	販売本数	累積販売本数
1	—	N.U.D.E.@Natural Ultimate Digital Experiment	マイクロソフト	4月24日	12,556	12,556
2	1	ソウルキャリバーII	ナムコ	3月27日	4,663	28,605
3	4	マズルフラッシュ	ビクター インタラクティブ ソフトウエア	2月27日	2,856	12,824
4	2	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	2002年2月22日	2,694	202,524
5	5	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ	1月23日	2,522	124,739
6	7	ザ・ワイルド・リングス	マイクロソフト	4月10日	1,738	3,117
7	3	サウザンドランド-Thousand Land-	フロム・ソフトウェア	3月20日	1,731	4,507
8	6	Xbox Liveスタータキット	マイクロソフト	1月16日	1,609	24,882
9	—	信長麻雀	イーフロンティア	4月24日	539	539
10	8	フェイタル フレーム -零スペシャル エディション-	テクモ	2月6日	202	6,565

集計期間：4月14日～5月18日
※このランキングはP124に掲載されている販売店のご協力により、ファミ通Xbox編集部で独自に作成したものです。
※集計システムの都合により、3000本以下の売上本数に関しては若干の誤差が生じる場合があります。

週ごとの売上ベスト5

1週目Best5 集計期間：4月14日～4月20日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	ソウルキャリバーII	ナムコ	794
2	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ	530
3	サウザンドランド-Thousand Land-	フロム・ソフトウェア	515
4	ザ・ワイルド・リングス	マイクロソフト	417
5	Xbox Liveスタータキット	マイクロソフト	414

2週目Best5 集計期間：4月21日～4月27日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	N.U.D.E.@Natural Ultimate Digital Experiment	マイクロソフト	8,039
2	ソウルキャリバーII	ナムコ	1,005
3	マズルフラッシュ	ビクター インタラクティブ ソフトウエア	687
4	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	459
5	ザ・ワイルド・リングス	マイクロソフト	435

3週目Best5 集計期間：4月28日～5月4日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	N.U.D.E.@Natural Ultimate Digital Experiment	マイクロソフト	2,605
2	ソウルキャリバーII	ナムコ	1,351
3	マズルフラッシュ	ビクター インタラクティブ ソフトウエア	835
4	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	742
5	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ	658

4週目Best5 集計期間：5月5日～5月11日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	N.U.D.E.@Natural Ultimate Digital Experiment	マイクロソフト	1,219
2	ソウルキャリバーII	ナムコ	807
3	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	667
4	マズルフラッシュ	ビクター インタラクティブ ソフトウエア	635
5	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ	486

5週目Best5 集計期間：5月12日～5月18日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	ソウルキャリバーII	ナムコ	706
2	N.U.D.E.@Natural Ultimate Digital Experiment	マイクロソフト	693
3	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	572
4	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ	420
5	マズルフラッシュ	ビクター インタラクティブ ソフトウエア	372

ハード販売台数

期間	台数
●4/14～4/20	1079台
●4/21～4/27	1273台
●4/28～5/4	1129台
●5/5～5/11	1042台
●5/12～5/18	1069台
推定実売台数(4/14～5/18)	5592台

推定累計販売台数 ▶▶▶ 385635台

TOP10

前号で発表された「ヒットマン」がいきなりの5位に！　しっかりとしたゲーム性とユニークな題材に、洋ゲーファンならずとも注目が集まった？

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	支持率
1	1	DEAD OR ALIVE code : Cronus	テクモ	未定	58.0
2	2	NINJA GAIDEN	テクモ	未定	47.3
3	4	ディノクライシス3	カプコン	6月26日	47.0
4	3	HALO 2	マイクロソフト	未定	38.2
5	—	ヒットマン:サイレントアサシン	アイドス・インタラクティブ	7月3日	19.2
6	6	トゥルーファンタジー ライブオンライン	マイクロソフト	2003年	16.6
7	—	スパイクアウト・エクストリーム（仮題）	セガ	未定	13.3
7	7	R:RACING-EVOLUTION	ナムコ	未定	13.3
9	—	ブラッディロア エクストリーム	ハドソン	7月17日	12.4
9	8	ブレイクダウン	ナムコ	2003年	12.4

※本誌6月号のアンケートはがきの結果をもとに作成しました（集計期間：4月30日～5月10日）
※支持率の数字はパーセントです

TOP10

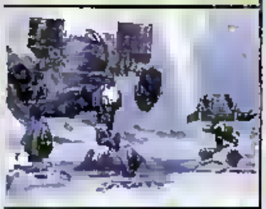
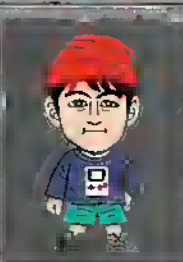
全体的に順位の変動はナシ。このなかのひとつでもいいから「Xbox化決定！」のニュースを聞きたいものだが……。どうです、メーカーさん？

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	機種名	票数
1	1	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア	PS2	249
2	2	バイオハザードシリーズ	カプコン	GC	134
3	3	シェンムーシリーズ	セガ	DC	95
4	6	スーパーロボット大戦シリーズ	バンプレスト	PS2	89
5	8	メタルギアソリッドシリーズ	コナミ	PS2	74
6	5	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス	PS	71
7	4	サクラ大戦シリーズ	セガ	DC	69
8	7	真・三國無双3	コーエー	PS2	57
9	9	バーチャファイター4 エボリューション	セガ	PS2	49
10	—	ギルティギアXX	サミー	PS2	41

※本誌5月号のアンケートハガキの結果をもとに作成しました。
※表中の機種名で、DCはドリームキャスト、GCはゲームキューブ、PSはプレイステーションの略です。


Microsoft game studios
■ワタシ ハ P.A.S.S
Xboxボイスコミュニケータ デ
ワタシ ト オ話 シマセンカ?
マダ 言葉 モ ウマク 話セナイシ
感情表現 モ ヘタ ダケド
アナタ ガ ヤサシク 教エテ クダサイ。
Xbox内蔵クロック ノ オカゲデ
今 ノ 季節 トカ 時間 トカ
アナタ ノ 誕生日 ダッテ
チャント ワカリマス。
ワタシ ハ P.A.S.S.
アナタ ト オ話 スルタメ ニ
生マレマシタ
xbox.jp/software/nude
希望小売価格 6,800円
■初回限定特典
N.U.D.E.@™ DVDプレミアム映像集」
・このDVDでしか見られない「P.A.S.S.」のシークレットムービー
・このDVDでしか見られない「P.A.S.S.」からのマル秘メッセージ
■予約受付中!!
イデアの共有。
N.U.D.E.@
Natural Ultimate Digital Experiment
好評発売中
http://Xbox.jp
©2003 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Microsoft Game Studiosロゴ, Xbox, Xboxロゴ,
ONLY ON XBOX
遊びは、美学だ。
XBOX



批評家	作品	大戦略VII	メック アサルト	
	発売日	5月29日発売	6月12日発売	
				
	メーカー	クールキッズ	マイクロソフト	
	ジャンル	現代戦・戦略シュミレーション	バトルメカアクション	
	価格	6800円	6600円	
	概要	現代兵器が多数登場する『大戦略』シリーズ最新作が、最大・最強のボリュームでXboxに登場。PC版からグラフィック、思考ルーチンを一新し、新モードも追加され、まさに完全版というべき内容。	傭兵として"バトルメック"を操り侵略者と戦いながら、さまざまなミッションをクリアーしていく。さらに、XboxLive対応で全世界のプレイヤーと最大8人の同時対戦が可能なのだ。	
相沢浩仁 	今回の2本はどちらも好みで購入決定。レビューには日本語のマスター版が間に合わなかったけれど、『マトリックス』は映画はアメリカで観て、ゲームもアメリカ版で少し遊びました。映画と同時撮影されたムービーや世界観など、ファンならけっこういけるかと。本誌編集長。	間接砲撃の際、攻撃できる目標に自動的にカーソルが移動しないといった細かな不満はあるものの、全体的には非常に完成度が高く、オリジナルのPC版よりもいいくらいだ。画面は見やすいうえに十分に美しく、思考も速いし、ボリュームもある。新兵器も多くオンライン版も楽しみだ。	『ロボテック』や『メックウォリアー』といえばもともとは日本のアニメに刺激を受けてうまれたが、開発のFASAをMSが買収し、より人気のブランドに育てあげた。PC版のシリーズでは操作が重いものが多かったが、これはスムーズに動き、なんでも破壊できてとても爽快、気持ちがいい。	ボクはセガとほかの家庭用を含むほぼすべての『大戦略』を遊んでいる。『アドバンスド』的要素はないものの『VII』はよくできている。『メック』はUS版をけっこう遊んだ。本誌の体験版は英語だが製品版は日本語で、最初はトレーニングもあり難しすぎないぞ。
田川ラメ夫 	締切をすっかり忘れていたサラリーマンライター（涙）。来るべきボーナスシーズンに備えて冷蔵庫を物色したり旅行雑誌やパソコン雑誌を熟読したりする日々。まぁ、ボーナスは受け取るまでが楽しいんですけどね。もらったら減るだけだし。いまだに徹夜でゲームする34歳。	チュートリアルの文字の多さが逆にルール理解度ダウンにつながりかねませんが(笑)、古きよきPC版『大戦略』の血が流れた硬派な1本ですな。CPUの思考の速さにストレスなく遊べ、同時に時代の変化を感じます。トンチンカンなアレンジを施さないのは大正解。戦略モノ初心者にこそ!	予想以上に機敏な動きを見せるメックのおかげでロボットゲーにありがちなモッサリ感がなく遊べるのがいいですな～。ミッション時のマップ構成や敵の難易度もほどよく、簡潔な操作方法も好印象。ネットワークによるチーム戦やサバイバル戦はやっぱり燃えます。買っちゃうなーコレ。	ボーナスを当て込んで両方買おうかと思う今日このごろ。XboxLiveでほがらかに殺戮をくり広げるのにもってこいの『メック』、そして末永くおつきあいできそうな『大戦略』、どちらも捨てがたいんだったらとりあえず買ってから悩むのが吉。
ローリング内沢 	ロサンゼルスで開催された世界最大級のゲームショー"E3"に行ってきました。そこではなんと、Xboxで『DOOM3』が発売されるとの発表が。『DOOM』が発売されたのがちょうど10年まえ。10年経ってはたしてどんな進化を遂げるのか、いちファンとしてすんごく楽しみです。	パソコン版からの移植作品だが、画面レイアウト、グラフィックが大幅に修正され、フルポリゴンで表現された3Dマップによって視覚的に戦況が理解しやすくなった。ミッションモードの追加や、マップエディターの搭載などによって遊びの幅も大きく広がった。テンポもよく遊びやすい作品。	このような3Dのロボットもののゲームは操作が複雑になりがちだが、本作はチュートリアルも親切で操作も簡単。ロボットを操作する楽しさや、破壊の爽快感が味わえる。非常に戦略性が高く、やみくもに戦っているだけではクリアーは難しい。そういう意味では思考型のゲームになっている。	『大戦略VII』は数多くのデータを非常に見やすくレイアウトしており、インターフェイスも秀逸。ファンなら納得の出来か。『メック』はXboxLive対応、大勢で楽しむと燃えるはず。どちらも及第点以上の出来。自分の好みに合うほうをどうぞ。
戸塚伎一 	非営利ゲーム戦士団体U.G.S.所属の文章&漫画書きです。わしの実家の近所には自衛隊の基地（昔ブルーインパルスが墜落したとこ）があり、低空飛行する戦闘機やパラシュート演習をよく見かけたものです。……だからといって、ミリタリー好きになるわけじゃないんですね。	"現代兵器による戦略シミュレーション"という題材そのものに胸躍らない人は、ストレスなく拡大／縮小、回転、俯瞰角度変更ができるフィールド画面のすごさや、懇切丁寧なチュートリアルのありがたみが実感できないかも。逆にいえば『大戦略』はいつの時代も『大戦略』だなぁ、と。	いっけん小難しそうですが、パワーアップアイテムが落ちていたり、武装のカスタム要素がなかったりと、極めて万人向け。Xbox Liveによる対戦もアーケードゲームライクです。シナリオモードでは、整然としたミニチュア世界を台なしにしていく快感を存分に味わえますよ！	ふたつのスティックでそれぞれ上半身、下半身を制御する操作系にもかかわらず、それがとっつきにくさになっていないのが『メック アサルト』の素敵な点。激しくXboxコントローラーをいじりたい人にもオススメです。
TOTAL POINT		30POINT	33POINT	

そのほかに発売されるゲーム
6/19 ENTER THE MATRIX（バンダイ） 6/26 ディノクライシス3（カプコン）
6/26 C.A.T～サイバーアタックチーム～（メディックス）

緊急速報!!
Urgent news flash!!





↑リュウ・ハヤブサの前に、つぎつぎと立ちはだかる強敵たち。人ならざる敵に対し、リュウ・ハヤブサはどのようなアクションを見せてくれるのだろうか？

最強の忍者が動き始める……

NINJA GAIDEN

昨年のE3で発表されてからファンの心を鷲掴みしていたテクモの新作『NINJA GAIDEN』が、今回のE3の舞台で再び姿を現した！ 公開されたのはムービーであったが、主要な登場人物やストーリーがうっすらと見えてきた。今回は、公開されたムービーを検証し、『NINJA GAIDEN』がどんなゲームなのかを分析するぞ。隅々までご堪能あれ。

A action

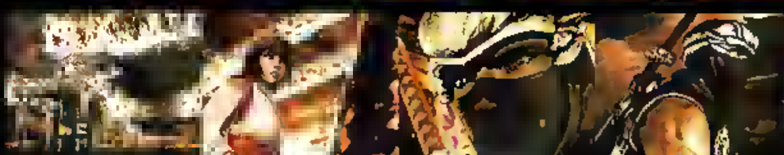
タイトル	ニンジャガイデン		
発売元	テクモ	ジャンル	アクション
発売日	発売日未定（北米2003年冬）	価格	未定
開発	Team NINJA	制作者	プロデューサー：板垣伴信
ブロック数	未定	システム対応	5.1ch
その他	対象年齢未定		

錯綜する人間関係 敵か味方か……



←リュウ・ハヤブサの前に現れた、フードの少女。もちろん彼女は……。脇を固めるキャラクターたちのにも注目！

E3で公開された『NINJA GAIDEN』ムービーを徹底的にチェック！



↑↗↗何者かの襲撃を受け、無惨にも焼け落ちる忍びの里。ハヤブサは呉葉のもとへ駆けつけるが、ときすでに遅く……。呉葉はハヤブサに希望を託す。



↑↗↗忍びの者をつぎつぎと殺めていくのは、ドーク重鬼卿。顔はなく、青白い炎が存在するのみの不気味な襲撃者。ハヤブサと刀を交えるが、はたして！



↑飛行船では、出撃準備をしている不気味な影が。



↑本拠地へ乗り込むと、そこにはあやねが……。



↑↗レイチェルとの接触、そして宙を舞う魔法刀。大聖堂では、アルマ重鬼卿が舞い降りてきた。



↑↗↗レイチェル、ガモフ、ダイナモ、あやね…それぞれの思惑が、ハヤブサを中心に動き始める。はたして誰が敵で、誰が味方なのか…多くの謎が残される。



↑ステンドグラスを突き破り、神々しく光臨！

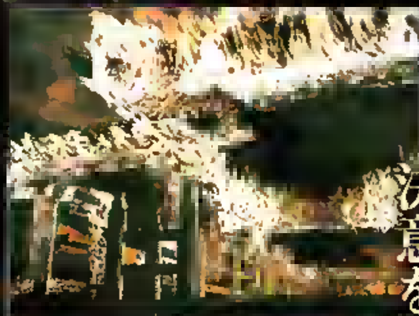
現代に受け継がれる忍の者たち

日本の歴史の中で暗躍してきた、隠密活動の超精鋭たち、"忍"。時代とともにその役目を終え、その血筋は途絶えたと思われていたが、忍の業は現代まで受け継がれていた。いつの時代でも現れる、巨悪に立ち向かうために……。しかし、その隠れ里は何者かの襲撃を受け、焼け落ちてゆく。はたしてこの地で何が起こったのだろうか……。



スーパー忍者 リュウ・ハヤブサ

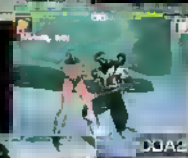
隼流忍術を継承する、世界最強の忍者。古くから伝わる魔刀、"龍剣"の使い手で、邪悪な影を察知しては斬り捨ててゆく正義感の持ち主。『NINJA GAIDEN』の主人公。



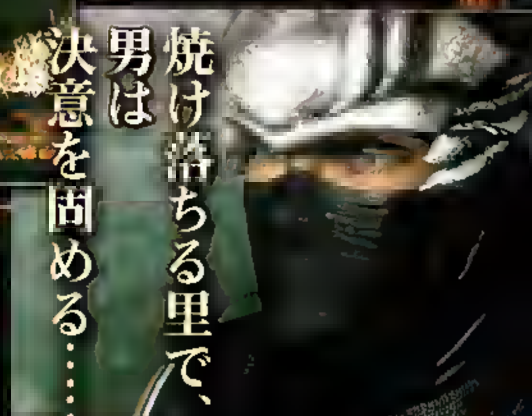
テクモとハヤブサ

1988年に発売された『忍者龍剣伝』の主人公がリュウ・ハヤブサ。『DOA』シリーズにも登場。テクモに欠かせない存在となった。





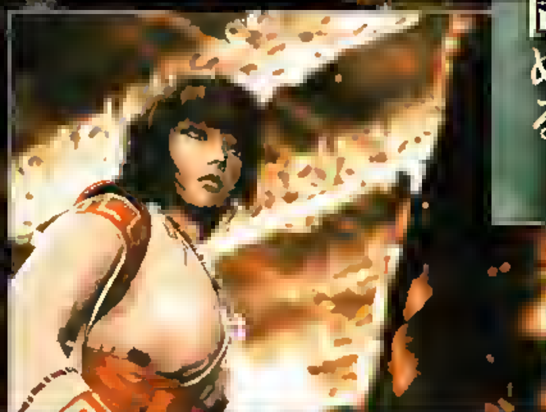




焼け落ちる里で、男は決意を固める……



↑龍の牙から作られたという、魔刀"龍剣"を扱える唯一の忍者、ハヤブサ。世界最強の忍者が、復讐のために立ち上がる！

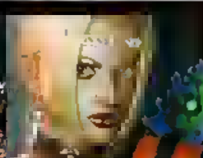


悲劇の巫女 呉葉

焼け落ちる忍びの里で、ハヤブサになにかを託そうとする巫女、呉葉。しかしこのあと、襲撃者の銃弾によって倒れてしまう。はたして彼女はハヤブサに、何を託したのだろうか？

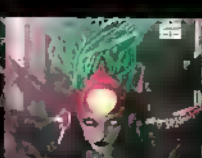
今回のE3で公開された『NINJA GAIDN』のムービーを見られる環境のない方のために、そのムービー内容を解説しよう。なお、ムービーは弊社刊ファミ通WAVE DVD8月号（6月30日発売）に収録予定だぞ。





↑↗機械化されたダイナモの姿だった！ レイチェルの前には、魔神ガルラが立ちふさがる。

↑彼女は背丈あるほどの巨大なハンマーを振り回し戦う！


↑↗ハヤブサと対峙する、アルマ重鬼卿。頭部の壁が不気味にほどけ、戦闘モードに突入する！

↑ハヤブサ決戦の時来る！ その結末やいかに！

E3壇上で板垣氏が実機をプレイ！

E3では、板垣氏が壇上でXbox実機でプレイ。まず驚かされたのが、圧倒的な映像の美しさ。詳細に描き込まれた洞窟ステージや、そこを流れる水の表現は、これまでのXboxの常識を越えたものだった。内容はというと、ミッションクリアータイプなのだが、プロトタイプXboxをステージ中から捜し出し、それを同じ形にくり抜かれた壁にはめ込むという構成になっていたのだ。これには現地のアメリカ人も爆笑。気になるアクションゲームとしての動きだが、スピード感溢れるもので、壁走りや三角飛びを披露。また、メイン武器である龍剣のほかにヌンチャクが、サブ武器には手裏剣、弓矢が用意されていた。時間こそ短いが、新世代アクションを予感させる内容だったぞ。



← 『NINJA GAIDEN』をプレイする板垣氏。最後に巨大な骨のドラゴン（？）が登場したところで幕を閉じた。

ハヤブサの前に現れる人々 彼らは敵なのか味方なのか……

ハヤブサの行く先々では、さまざまな人物との出会いが待っている。しかし、彼らがどういった役割を持って登場するかは一切不明。敵なのか、味方なのか？ だが、彼らが物語に大きく関わってくることは間違いないだろう。その役割に注目したい。

『DOAX』でもチェック

もっと映像を見てみたいと思う人は、『DOAX』をプレイしてもらいたい。オマケ映像として、去年のE3で公開された本作のムービーを見ることができるのだ。まだ見ていない人は、ぜひ購入！

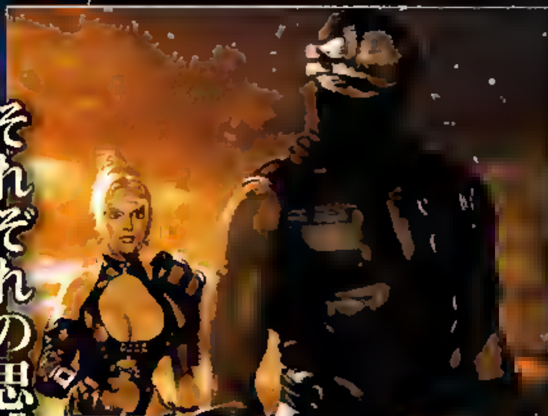


↑昨年のE3の映像だが、その動きは必見。『DOAX』でゲットしよう！



謎の美女 レイチェル

ハヤブサの前に現れた、金髪の美女。ムービーの中では巨大な斧を扱い、魔神ガルラと対峙するシーンが見られる。敵ではなさそうだが、どういった関係を持っているのだろうか。



それぞれの思惑が彼の地で交錯する……

敵か？ 味方か？ ガモフ

トレンチコートに帽子、丸メガネと怪しい雰囲気をかもし出しているガモフ。ムービーでは不敵に笑うシーンも見られるが……。





少女くノ一 あやね

霧幻天神流忍術覇神門の使い手である、あやね。『DOA』シリーズには欠かせない彼女が、本作にも登場するようだ。隼流忍術と深い関わりのある霧幻天神流だけに、登場しても不思議はないのか？

Team NINJA 板垣氏に、緊急直撃インタビューを敢行！

E3帰国直後のTeam NINJAリーダー板垣さんを直撃してきたぞ。E3で、実機プレイの反応、ムービーに隠された謎、気になるだろうプレイ感覚など、さまざまな面を聞いてきたぞ。

ムービーパートとその世界観を直撃

——ハヤブサが蒸気機関車に乗ってやってきてたりもしますが、本作の世界観は現代なのでしょうか？

板垣　そうです。第１回デッド オア アライブ大会の2年まえです。あやねは14歳ですね。設定に関しては、忍者ゲームだからといって、敵がすべて甲冑武者とか、忍者とか、ステージは和風オンリーとか、そういうのは息苦しくてイヤなんですよ。僕らが格闘ゲームを作るときにいわゆるステレオタイプの格闘ゲームを作らないのといっしょのことで、つまりエンターテイメント重視ですよ。世界中の人が楽しめるものにしたいからこそ、このような世界観にしています。知らない人もいるかもしれませんが、もともとの『忍者龍剣伝』だって、設定はかなりすごかったんですから（笑）。

——あやねが登場するということで、びっくりしました。

板垣　Team NINJAのゲームですから期待するファンの方も多いでしょうし、僕らとしても兄弟作ですから出したいですよね。ただあくまでも兄弟作ですから、今回は絵のタッチをちょっと変えています。また違ったあやねの魅力を見てほしいです。

——去年のインタビューでは狂気、バイオレンスの世界にすると言ってましたが、そこはどうなりますか？

板垣　残虐表現という方法でいくなら、やばいほど真に残虐なものを作れると思います。ただ本当にそんなものを作っていいのかと悩んだ時期がありまして。悩んだらそこで終わりなんで、さっぱりとその方向性はやめちゃいました。いまはとにかくヒーローとしてのかっこよさを追求しています。

——ムービー自体は長めの構成を予定しているんですか？

板垣　かなり長いムービーになると思います。贅沢な作りになってますよ。遊びが大事なのはもちろんだけど、贅沢も大事だと思います。リアルタイムCGでのストーリーテリングも入ってますから、ボリューム感いっぱいで楽しめるんじゃないでしょうか。

『DOAX』は女の子女の子のゲームでしたが、今度はまさに男の子のゲームです。楽しみにしていてください。

E3での実機プレイを見て感じた疑問を直撃！

——僕らは実際に、Xbox実機でのプレイを見てきたんですが、スピーディ

敵 その目的は不明。しかし、抗う者であることは明確

忍びの里を襲撃した武装集団。異形の者を操る彼らは、ヴィゴル帝国と深く関わっているらしい。彼らの真意は定かではないが、リュウ・ハヤブサにとっては敵であり、世界に仇なす者たちであることは確かなようだ。未知の強敵を前に、ハヤブサはいかにして闘うのか？ そして彼の実力はいかなるものなのか？ こちらも注目だぞ！





襲撃者 ドーグ重鬼卿

忍びの里を強襲したひとり。鎧の中は青白い炎だけが存在しており、肉体があるようには思えない。最初に闘う相手となるのか？







立ちはだかる敵 特殊機動隊隊長ダイナモ

空中戦艦の上で待ちかまえるのは、特殊機動隊隊長ダイナモ。機械化により完全武装された肉体が、リュウ・ハヤブサに襲いかかる！

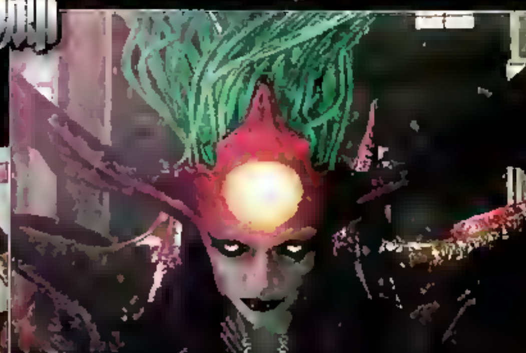


異形の者 魔神ガルラ

まるで恐竜のような姿をした魔神ガルラ。その前に立つのは、謎の美女レイチェル。

舞い降りる悪夢 アルマ重鬼卿

大聖堂のステンドグラスを突き破り、悠然と舞い降りるアルマ。神々しいまでのアルマに、ハヤブサの技は通じるのだろうか？





一でカッコイイ印象を持ちました。

板垣 そこはやはり格闘ゲームを作ってきたノウハウが活きてます。動きで飯を食ってきた男たちが作っているんですからカッコイイのは当然ですよ。言ってしまえば、ただ歩いているだけでカッコイイ（笑）。

――プレイ中、武器チェンジをしていましたが、武器の種類は多いのですか？

板垣 武器の種類はけっこう多くなります。やはりいろんな武器があったほうがおもしろいでしょうし。でもただ増やすのではなく、それぞれちゃんと長所短所や個性を設けて、使い分けがいのあるものにしますよ。

E3では、武器をリアルタイムに持ち替えながらプレイできるところをお見せしましたが、武器のマウントシステム等々はいまだ検討中ですね。あくまでE3スペシャルなんで。今後、変わる可能性が高い部分です。

――現状の完成度はどれくらいですか？

板垣 いまの気分としては30パーセントですね。去年のいまごろが5パーセントだったので、なんと6倍も進行しました（笑）。『NINJA GAIDEN』をどこまで作りこむのかというところで、僕らはその基準をほかのゲームとの比較に置いていないんです。

基準は僕らTeam NINJAのプライドだけ、ライバルは自分たちだけです。僕らが目指すゴールはずっと遠かったんだけど、いまようやく手が届くところまで来た気がします。それでようやくプレイアブルデモを人様にお見せする気になったわけです。日本の方にはまだお見せできてないのでわかりづらいでしょうが、本当にすごいものになりそうですよ。

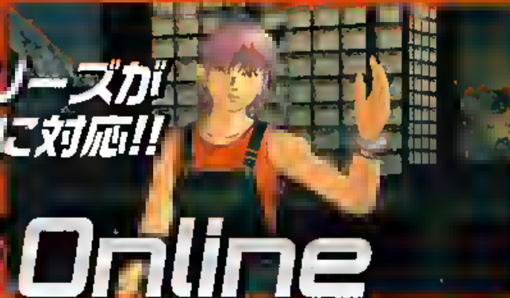
『DDAX』のときも、『DDAX』がどういうゲームなのか、プレイするまでほとんどの方がわからなかったと思います。それ以上に『NINJA GAIDEN』の持つ3Dの感覚のすばらしさは、見て触るまでは理解できないんじゃないかと思います。日本のファンの方には、東京ゲームショウでお見せできると思うので、期待しててください。



←映像の美しさは、まさに圧巻。これまでも『DOA3』や『DDAX』でプリレンダリングは見てきたが、それを凌駕する美しさ！

緊急速報!! Urgent news flash!!

ついに「DOA」シリーズがオンライン対戦に対応!!



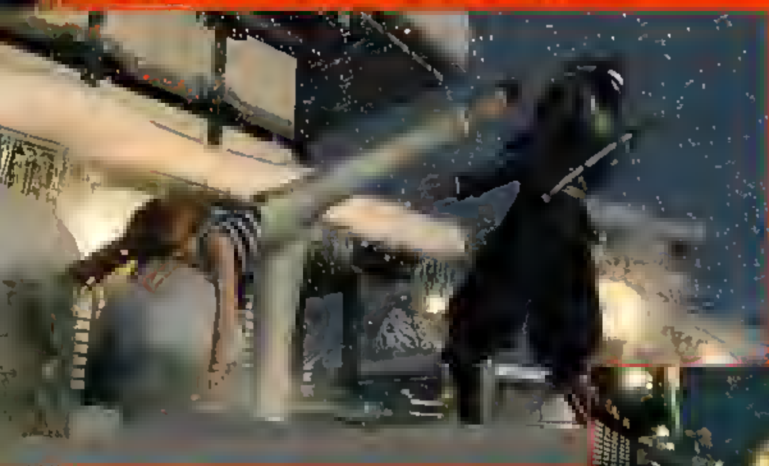
DEAD OR ALIVE Online

今年始め、「DOAX」をリリースしたばかりのTeam NINJAが、早くも新作を発表した。その名も、「DEAD OR ALIVE Online」だ！ 最大のセールスポイントは、Xbox Liveのネットワークを通じて全国のプレイヤーと対戦できること。発売が待ち遠しい！

タイトル	デッド オア アライブ オンライン		
発売元	テクモ	ジャンル	対戦格闘
発売日	2003年冬発売予定	価格	未定
開発	Team NINJA	制作者	プロデューサー：板垣伴信
ブロック数	未定	システム対応	5.1ch / HDTV / Xbox Live / 2人用
その他	対象年齢未定		

セガサターン版『DOA1』と、完全リニューアルされた『DOA2』がカップリング！

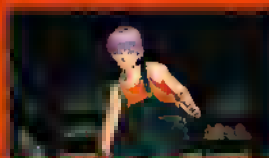
『DEAD OR ALIVE Online』（以下『DOAO』）は、セガサターンで発売された初代『DOA』の完全移植版と、Xbox向けにリニューアルされた『DOA2』の2本で構成されている。しかし、やはり注目すべきは、生まれ変わった『DOA2』だろう。アーケード版が発売された当時から格段にグレードアップしたグラフィックは、最新作の『DOA3』をしのぐほど美しい。まずは今回公開となった数点の写真をご堪能いただきたい。



↑雪の中で闘うかすみとハヤブサ。キャラクターはもちろんステージや照明効果にいたるまでリニューアルされている。



←このステージの美しさは……まるで映画の1シーンのようだ。



↑かすみを[illegible]い忍のあやね。これは新コスチュームだろうか。



↑完全移植されたセガサターン版『DOA』。こちらは時代の流れを如実に感じさせる1本である。

DEAD OR ALIVE 1 Online

1997年に発売されたセガサターン版『DOA』を、ゲーム性からグラフィックにいたるまで完璧に再現。さすがにグラフィックを最新作と比べると隔世の感はあるが、ホールドやデンジャーゾーンなど、オリジナリティーあふれるゲーム性はいまだ色褪せない。



←コンシューマー版『DOA』シリーズはここから始まった。歴史的なタイトルだ。



➡あやねやエレナなどは未登場。全8人のキャラクターで闘いがくり広げられる。

DEAD OR ALIVE 2 Online

こちらは1999年に発売された『DOA2』の移植版。Xboxの機能をフル活用してリニューアルされたグラフィックは、もはや完全な新作といっても過言ではない。ゲームシステムに関する変更は現在のところ不明だが、新要素が加わりそうな予感も……。



←今回のキャラクターは、『DOAX』をベースにデザインされているとのこと。



➡ステージは外観が一新されると同時に、新たな仕掛けも多数追加されている。

E3ムービーダイジェスト

ここでは、E3で公開されたムービーの内容を緊急紹介。その雰囲気をつかんでほしい。

舞台は雪の降る日本庭園。屋敷の中で闘うレイファンとあやねだったが、レイファンのホールドが炸裂し、襖を壊して屋敷の外へ。屋外では吹き飛ばされたあやねが雪ダルマに激突！

続いては中国ステージにエレナとアインが登場。アインは黒のロングコートにサングラスという出で立ち。途中、アインの突き技がクリーンヒットし、窓を壊して屋内へと移行。そしてアインの勝ち台詞「蘇ってくる、この感覚」。

一瞬、『DOA』の画面がカットイン。どうやら爆破デンジャーゾーンは健在の模様だ。

続いては古寺で闘うジャン・リーとハヤブサ。ときおり落雷で画面がフラッシュする演出あり。

ラストは再び日本庭園へ。今度はあやねvsかすみだが、あやねの衣装は水色のキャミソールにミニスカート。未公開の新コスチュームだ。





↑マイクロソフトブースでステージイベントに参加する板垣氏。ここで『DOAO』が初披露となった。

DEAD OR ALIVE 2 Online

～生まれ変わったビジュアルに刮目せよ!!～

Character Visual

Xbox版『DOA3』を見たときもそうだったが、Team NINJAの技術力にはいつも驚かされる。最先端のハードに驕ることなく、つねにオーバースペックともいえるビジュアルを叩き出すからだ。そして、右の写真こそが、リニューアルされた『DOA2』のキャラクター。肌のきめの細かさから衣服の質感にいたるまで、アップで見てもその美しさはまったく損なわれていない。

ちなみに、アーケード版『DOA2』が開発されたのは、ドリームキャスト互換基板であるNAOMI。この基板はプレイステーション2と肩を並べる性能を持ち、現在もゲームセンターで現役稼働中である。これほどのスペックを持つマシンと比べてもはっきり差がわかるとは、やはりTeam NINJA恐るべし。


かすみ


ティナ


あやね


レイファン

↑かすみ、あやねが着ている新コスチュームにも注目。今回のコスチュームシステムには新たな要素が加わるのだろうか……？

ハードによるビジュアルクオリティーの比較


ドリームキャスト版『DOA 2』


Xbox版『DOA 2 Online』

←現在でも十分通用するドリームキャスト版『DOA2』だが、『DOAO』を前にすると霞んでしまう。とくに、キャラクターの関節部と髪の質感には明白な違いが。



←中国ステージの"The CRIMSON"。沈みゆく太陽と中華風建築がえもいわれぬ雰囲気を醸し出す。ステージの左奥は地面がやや傾斜しているようにも見える。



↑日本庭園こと"The KOKUAN"。雪上での闘いは足元が滑りそうだ。



↑山寺ステージ"The BURAI ZENNIN"は、雷雨の中で闘うことになる。

Arts & Stage

『DOA2』もうひとつの魅力が、情緒あふれるステージの数々。単に美しいだけでなく、いたるところに仕掛けが組み込まれているのが特徴だ。たとえば日本庭園なら、ステージに屋内と屋外の2場面が用意されており、屋内の襖を破壊すると屋外へと吹き飛ばされる……といった具合だ（E3ムービーより）。これらの仕掛けはデンジャーゾーンと呼ばれ、アーケード版には滑る地形や床の傾斜など、多数のバリエーションが存在した。『DOAO』ではどんな新デンジャーゾーンが生まれるのだろう。





↑同じく"The KOKUAN"。公開されている数点の写真を見る限り、その広さはかなりのものである。

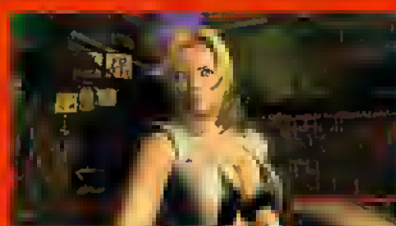
←"The BURAI ZENNIN"。ドリームキャスト版では山門を破壊できた。

Xboxで『DOA2』はどう進化するのか？

いまだゲームシステム上の変更点は何ら公開されていない『DOAO』だが、ネットワーク対戦ツールとして再登場するからには、バランスが再調整されないはずがない。そこで、ちょっと変更点を予想（妄想？）してみよう。

まずは投げ技。アーケード版ではゲン・フーやあやねなどにコンボが狙える投げ技が存在したが、これらは強力すぎてほかの技の影が薄くなってしまった。発生が遅くなる、コマンドが複雑になるなど制約を受けるのでは？

また、各種起き上がり行動も気になるところ。とくに、ヒットすれば相手が必ずクリティカル状態になる"起き上がり攻撃"に対して、"受け身"はメリットが少なかった。受け身はゲームのテンポをよくする効果があるだけに、何らかのリスク軽減措置が取られるように思うのだが……。



←もちろん、新コスチュームシステムにも期待がかかる。ネットワーク対戦中は、自分だけのコスチュームをカスタマイズしてアピールしたい！



➡リニューアルされたステージでのタッグバトルは可能なのか？　Xboxのパワーと Team NINJAの技術力なら、何とか実現してくれるのでは……!!

DEAD OR ALIVE 1 Online

～DOA」の原点を知る!～



↑一見3Dに見える背景も、そのほとんどが2Dで描かれている。当時はハードの負担を少なくするために、さまざまな苦労があったようだ。

かつての限界点

もうひとつの「DOAO」である「DOA 1 Online」は、セガサターン版「DOA」の完全復刻版。このセガサターン版は、1996年に発売されたアーケード版「DOA」のコンシューマー向けとして、その高い移植度で話題を呼んだ。しかし、当時の業務用基板であるModel2で開発されたアーケード版を、スペックの劣るセガサターンに移植するのは"ほぼ不可能"であった。それをセガサターンの2基のCPUはもとより、DSP (Digital Signal Processor) までフル活用し、スペックを超越した移植を実現している。まさにTeam NINJAの技術力がなしえた伝説のタイトルだったのである。

むろん、その完成度は折り紙付き。さすがにビジュアル面ではやや劣るものの、アーケード版で未消化だった数々の新技や、機能満載のトレーニングモードが搭載されており、ヘビーユーザーをも満足させる出来映えである。

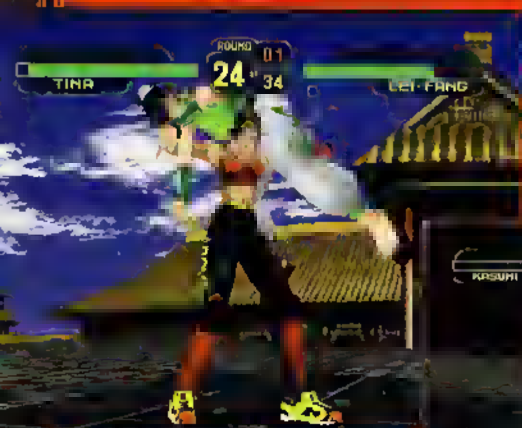
「DOA」シリーズは「DOA3」から始めたという若手プレイヤーの方たちにも、原点を知るうえでぜひ遊んでいただきたいタイトルだ。



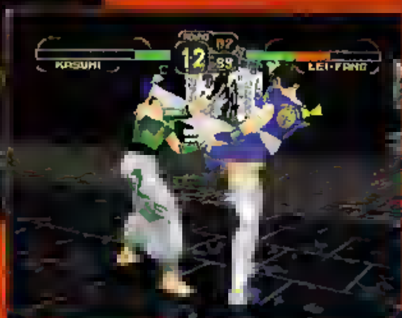
←セガサターンの機能を限界まで活かした伝説のタイトルが蘇る!



←おっと、もちろんあの"揺れ"も完全再現。え? 何が揺れるのかって? それは……。



←打撃・投げ・ホールドという基本3すくみこそ現在と変わらないが、かつてのホールドは超強力だった。



➡フレーム的にさきに動けることが、必ずしも有利につながるわけではない。相手の行動を読めばどこからでも逆転の可能性が!

その過激すぎるゲーム性

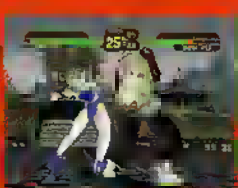
ゲームシステム面における「DOA1」の特徴は、ホールドボタンの存在だ。つまり、上・中段攻撃に対してボタンを押すだけでホールドが成立し、ガードは方向キーで行うのである。ホールド成功時は「DOA3」のように大きなダメージを与えるのではなく、少しダメージを与えて仕切直しになるタイプと、ダメージがない代わりに一部の打撃技が確定するタイプがあった。また、オフェンシブホールドと呼ばれる、投げ技とホールドの中間的な技も存在した。総じて、ホールドは現在よりもはるかに強力な武器だったのだ。このシステムにより、"打撃をガード⇒攻守交代"という3D対戦格闘ゲームの常識は崩壊。想像を絶するスピーディーなゲーム展開に、君は追いつくことができるか?



←地面に叩きつけると爆発する、床のデンジャーゾーンも存在した

知られざる『DOA1』の対戦

さて、アーケード版「DOA1」は"隠れた名作"といった感のあるタイトルだったが、地域によっては真剣に対戦を極めようとするプレイヤーたちもいた。そして、彼らの中で最強と目されていたのがゲン・フー。強力無比な浮かし技と、全体力の半分を奪う投げ技を持ち、その凶悪さは筆舌に尽くしがたい。一方、残りの7キャラは比較的バランスが取れていたが、投げキャラのティナとバイマンはコンボパワーの低さからやや苦戦していた模様である。あれから7年が経過したいま、この勢力図に何か変化は訪れるのだろうか。



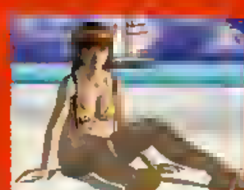
←Xbox Liveでゲン・フーの王座に再挑戦!



←7年まえには存在しなかった技術が発見されるか!?

シリーズの歴史

今作でシリーズ12作目を数え、もはや一大メジャータイトルとなった「DOA」。近年は「DOAX」など外伝タイトルも姿を見せ、今後の展開から目が離せそうにない。



↑発売間もない「DOAX」だが、早くも続編を熱望する声もある。

[illegible]	[illegible]ード版「[illegible]O[illegible] A[illegible]」[illegible]
[illegible]99	[illegible]サターン版「[illegible] OR [illegible]」[illegible]
9[illegible]	[illegible]テーション版「DEAD OR ALIVE」発売
[illegible]99	[illegible] OR A[illegible]
1999	[illegible]
19[illegible]	[illegible]「DEAD OR ALIVE2 MILLENNIUM」発売
2000	プレイステーショ[illegible]「DEAD OR ALIVE2」発売
2000	[illegible]ーム[illegible]「DEAD OR ALIVE2」発売
[illegible]	[illegible]ステーション[illegible]「DEAD OR ALIVE2 HARDCORE」発売
2002	Xbox版「DEAD OR ALIVE3」[illegible]
2003	Xbox版「DEAD OR ALIVE XTR[illegible]E BEACH VOLLEYBALL」発売
2003	Xbox版「DEAD OR ALIVE On[illegible]」発売予定

Interview

いま、なぜ『DOA1』&『DOA2』なのか？そして、新しい時代の3D対戦格闘の通信対戦とは？

E3で電撃的に発表された『DOA Online』だが、なぜ、いまセガサターン版『DOA』とリメイク版『DOA2』をXboxで発売するのか？　また、これまでネット対戦に関しては、決して積極的とは言えなかったTeam NINJAが、いまなぜXbox Liveでのオンライン対戦に取り組もうというのか？　ふたつの疑問を、E3から帰国直後のTeam NINJAリーダー、板垣伴信氏にぶつけてみた。

Team NINJA
リーダー
板垣伴信

Xbox Liveがあったからこそ可能になった3D対戦格闘の本格的通信対戦

――Team NINJA、そして板垣さんはネット対戦に懐疑的だったと記憶しています。それを変えさせた理由はどんなところにあるのでしょうか？

板垣　ネット対戦についてはずいぶんまえから研究してきましたが、そうですね、極めて懐疑的でしたね。なぜなら研究すればするほど「ああ、これはダメだね」という確信が強くなるばかりでしたし、ほかを見渡しても、まともな環境でプレイできる対戦格闘ゲームなんてひとつもなかった。

対戦格闘の場合、ただ単に通信できて対戦できればいいってもんじゃないですから。逆に言えばネット対戦というものを僕らはずっと希求してきたし、それに対して要求するレベルは極めて高いということです。

その僕らがネット対戦をやる気になったのは、まさにXbox Liveとの出会いです。Xbox Liveがリリースされたので実際に自分で遊んでみたらおもしろいんですね。『CAPCOM vs. SNK 2 EO』も遊んでみたんですが、非常によくできていたし、その苦労がわかりました。それと同時に、がんばればここまでできると感じさせてくれたんですよ。ネット対戦というものが、やっと僕の許せる範囲に入ってきたなと。

ふたつ目の理由は『DOA』がすでに家庭用のゲームであるということです。業務用のゲームだとしたら、通信対戦は劣化対戦かもしれない。でも『DOA』は家庭用ゲームだから、通信対戦できることはプラスの要素であって、いいことでしかありません（そのほかの理由は、「林が行く！」の対談コーナーも参照ください）。

――オンライン対戦のゲームとして『DOA』『DOA2』を選んだ理由は？

板垣　『DOA3』をそうすることも、もちろん可能です。でもスタンドアローン版とはいえ、すでにある『DOA3』をネットに対応させるより、新タイトルとしてそれ以外を選んだほうが、ファンの方に喜んでもらえると思いました。『1』『2』『3』『X』『NINJA GAIDEN』『code.Cronus』と、ずらりと揃うほうがうれしいじゃないですか。

――Xbox Liveでは、どんなコンテンツを導入しようとお考えですか？

板垣　まだちょっと言える段階ではないですが、単なる対戦だけに終わらせるつもりはぜんぜんないし、ダウンロードに関してもいろいろとアイデアはありますよ。いまのところ言えるのはそれくらいでしょうか。



『DOAX』の美しさは完璧と思っていたが、『DOAO』ではさらに美しくなるというから驚きだ。

ベースはあくまで『DOA2』にこだわる？それでいて進化を感じさせる内容に！

――グラフィック以外の、たとえばゲーム部分も調整するんですか？

板垣　ストレスが溜まる部分はいじりますよ。『DOA2』ではあるけど、粗は取ります。あと『DOA3』から始めた方もいると思うので、『DOA3』の操作系にコンパチできるようにするかもしれませんね。

――ゲームバランスにも踏み込むと？

板垣　そこは非常に重要なところです。バランスをいじってしまったら、それはもはや『DOA2』ではなくなってしまいますよね。バランスやコンテンツは料理であって、システムはただの道具、食器ですよ。食器は最新のものに変えるかもしれないけど、本体である料理はいじりたくない。だからこの技は強すぎるからダメージを抑える、といった調整はするつもりはありません。たとえバランスが崩れていたとしても、それも個性のひとつですから。でも、まったく変えないという意味ではなく、いまプレイして変えたほうがいいと自分が感じる部分は変えていきます。

――Xboxならではの部分を強く出していくのはどんな点でしょうか？

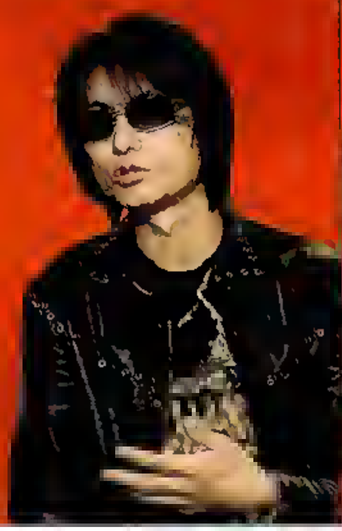
板垣　まずはもちろんXbox Liveです。そしてグラフィックですね。『DOA1』は愛に根ざした移植ですが、『DOA2』は我々開発者のポリシーに根ざしたものになります。PS2の『DOA2 HC』を作りましたが、グラフィックに関しては一度それを全部捨てて、ゼロからすべて作り直しています。いわゆるマルチプラットフォームというのが流行っていますが、それをやるためにもっとも低い性能の機種に合わせて作るとか、クオリティーを犠牲にしているゲームが多いのが非常に残念です。しかし僕らTeam NINJAは、一年かそこらとはいえ人生の一部をかけてゲームを作る以上、そんな仕事をする気にはなりません。もっとも高い性能の機種に合わせてゲームを作りたいんですよ。その気概を示すためにすべてをXbox水準で、『DOA2』を作り上げます。

――グラフィックエンジンも変えたとのことですが？

板垣　『DOAX』のときに、新しいエンジンを作ったんですけど、今回はそれをさらにブラッシュアップしたものを使っているので、人体の表現はさらにアップしています。顔の造形も『DOAX』を継承して使っていますから『DOA3』よりさらに美しいですよ。

あとストーリーもわかりにくかったので、ちょっと整理しようかと考えてます。いままで門外不出であった設定、映像をこのゲームで公開しようと思ってます。なぜかすみのエンディングが"りんどう"であったのかとか、なぜあやねはあれほどにかすみを嫌うのかなど、いろんなことがようやく伝わると思います。このあたりのことは機会をみてお話したいですね。

通信対戦がXbox Liveでようやく僕の許せる範囲に入ってきた



緊急速報!!
Urgent news flash!!

新たな段階へ（ネットワーク）

Xbox Live専用による多人数ネット対戦



本作は、オンライン専用でのネットワーク対戦ゲームである。プレイヤーは、環太平洋機構軍（P.R.F.）または、海市島運営委員会いずれかの勢力に所属する兵士となり、巨大ロボット"VT"のパイロットとして、戦地へと赴くことになる。

対戦形式は、最大5人VS5人によるチーム戦。一方のチームが定められた目的を達成することで、勝敗は決まる。一度に10体ものVTが同じ戦場で戦うゲーム性は、前作を越える興奮をもたらすハズだ。



↑基本的な操縦方法は前作と同じ。だが、あまり活躍することのなかったボタンにも新たな役割が与えられているという。

ボイスチャットによるコミュニケーションが戦況を大きく左右する!!

Xbox Live専用タイトルなだけに、プレイヤーどうしのコミュニケーションは、ボイスチャットで行われる。ゲーム中では無線通信として、味方機どうしでの音声による会話が可能。方法は、前作同様にボタンを押して、送信相手を選択する方式となっている。

しかも『鉄騎大戦』では、敵が一切レーダーに表示されなくなっている。そのため、索敵・通信・連繋攻撃といった、チームの仲間たちとの協力プレイが非常に重要な意味を持つのだ。

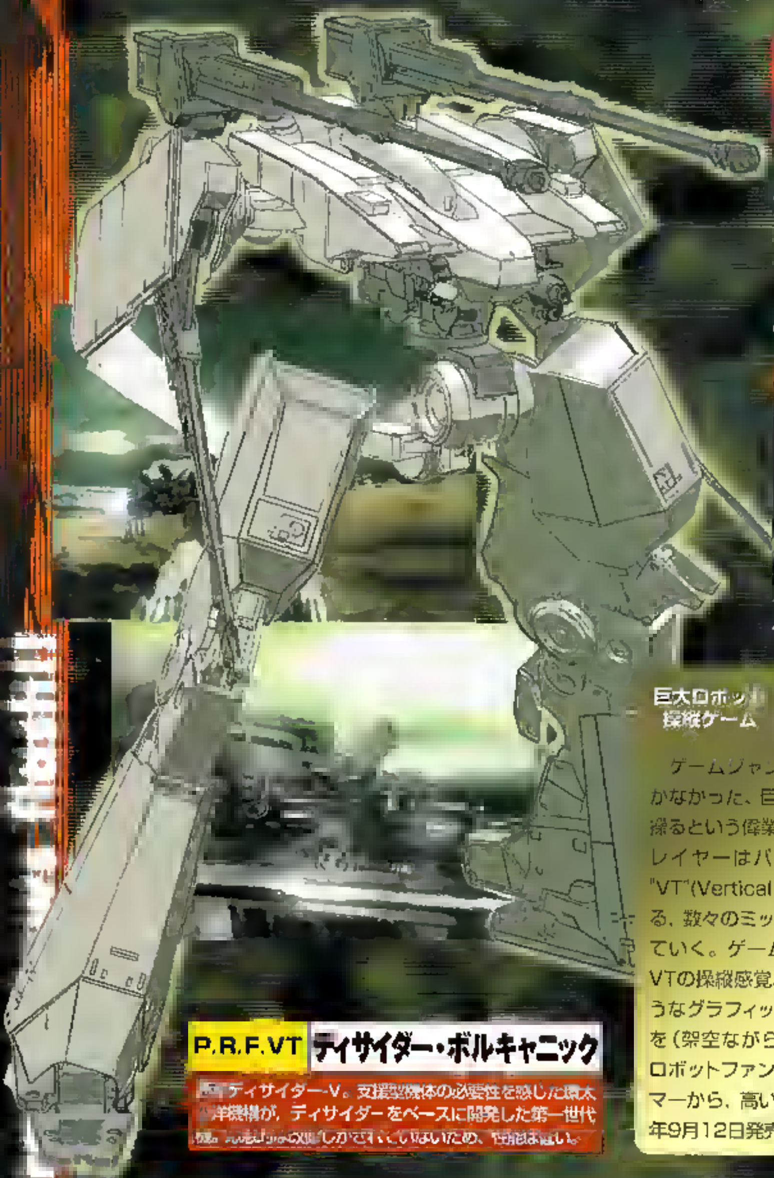
通信時の様子



↑ボタンで相手を選び同[illegible]のパイロットと交信。すると……。



←サブモニターに相手の顔グラフィックが表示されて会話が可能となる。



P.R.F.VT ティサイダー・ボルキャニック

[illegible]ディサイダーV。支援型機体の必要性を感じた環太平洋機構が、ディサイダーをベースに開発した第一世代機。[illegible]しかできていないため、性能は低い。

巨大ロボット操縦ゲーム 『鉄騎』とは?

ゲームジャンルは"操縦"――。これまで空想でしかなかった、巨大ロボットを専用コントローラーで操るという偉業を遂したゲームが『鉄騎』である。プレイヤーはパイロットとなって、巨大人型兵器"VT"(Vertical Tank)を操縦。司令部より与えられる、数々のミッションをクリアーしていく。ゲーム的にも、重々しいVTの操縦感覚、油の匂いがするようなグラフィックで、戦場の臨場感を（架空ながらも）リアルに再現。ロボットファン、そしてコアなゲーマーから、高い評価を得た（2002年9月12日発売。19800円）。



←ゲームはつねにコックピットから見た視点で進行する。



↑多数のボタンやレバーからなる巨大なコントローラー。加えてフットペダルまである。

 ※画面は開発中のものです。

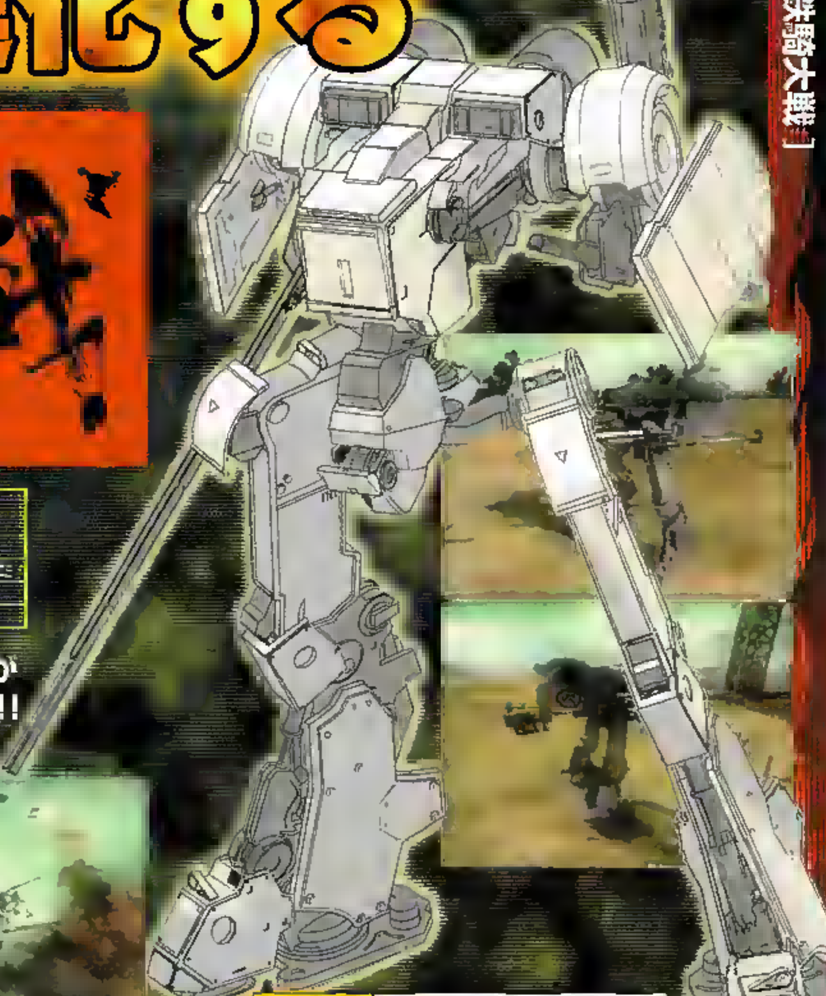
『鉄騎』は進化する

鉄騎大戦

タイトル	デッキタイセン		
発売元	カプコン	ジャンル	操縦
発売日	未定	価格	未定
開発	カプコン	制作者	プロデューサー:稲葉敦志、ディレクター:[illegible]
ブロック数	未定	システム対応	5.1ch、Xbox Live
その他	対象年齢未定 Xbox Live専用		

A action

ひとり遊びから多人数プレイへ。あの『鉄騎』がオンラインという新たなステージへと躍り出る!!



海市島VT　コルト

新型VTの中の一機で、主力タイプの第二世代機。ライカミング社製ビッツシリーズの完成形というべきバージョンで、整備性、生産性、安定性のすべてに優れている。



↑オンライン専用タイトルとして生まれ変わった『鉄騎大戦』。もちろんその主役は、プレイヤー自身が操るVTである。



↑新型VTは10数機登場。そのどれもが、役割に応じた個性的な機能を持っている。前作から継続して登場する機体に関しても、対人戦であることを踏まえて、スタッフの手ですべてリファインされている。

SPECIAL INTERVIEW



カプコン第四開発部　稲葉 敦志

前作に引き続きプロデューサーを担当。「今回は話せることが少ないですよ……」と前置きしつつも、かなり踏み込んだ内容まで語ってくれたナイスガイだ。

5対5でなければ出す意味はなかった

ゲーム自体は、完成段階 現在はネットワークの検証中

——いきなり核心を突きますが、現在開発はどの程度まで進んでいるのでしょうか?

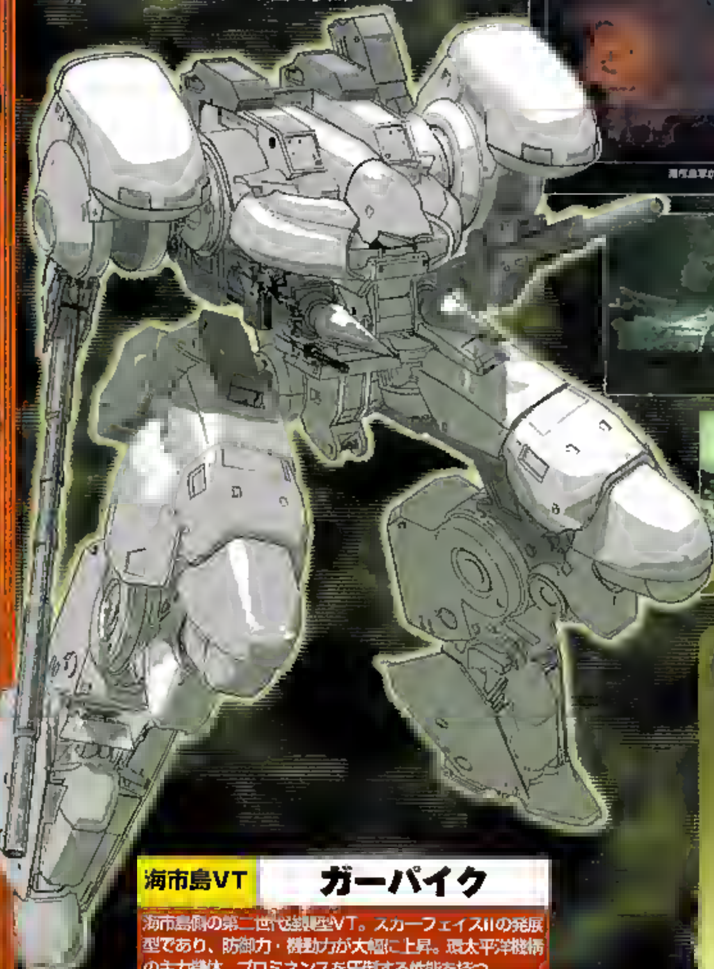
稲葉　かなりできています。ゲームとしてはできあがってる状態で、現在は内部のスタッフどうしでプレイして、ネットワークの検証もしてます。……ただね、僕もスタッフも、ネットワークゲームを作るのが始めてなので、そこの不安要素をなくしたいがために検証をくり返している段階です。やっぱり、βテスト的なものをやってみない限り、ネットゲームとしてのバランスであるとか、わからない部分があるので。ゲームとしての完成度には自信があるけど、オンライン部分を加味すると、我々自身もまだわからない。

——ベースにあるものは『鉄騎』と違わないのでしょうけど、逆に変わった部分というのは?

稲葉　ある意味なにもかも変わってますよね。ベースは当然同じなんですが、『鉄騎』はひとり用のゲーム、『鉄騎大戦』は多人数VS多人数ですから、遊びかたも目的もぜんぜん違う。じつは、前作の開発当初でネットワークモードを入れようという話もあったんです。でも、いきなりついてこれないですよね? 見たこともないバカでかいコントローラーを使ってネットワーク世界で戦うなんて。そういう意味では、前作があって、その上にしか存在し得ないタイトル。(➡次ページへ続く)

海市島を舞台に2大勢力がぶつかり合う!

太平洋の孤島"海市島(ハイシーダオ)"を舞台に、ふたつの勢力が戦争をくり広げるのは前作と同様。だが、時代設定は、前作の紛争後となっている。現状で判明しているゲームの流れについては、右のチャート図を参照のこと。



海市島VT　ガーパイク

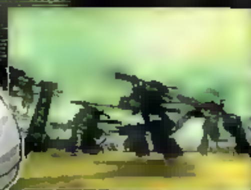
海市島側の第二世代強襲型VT。スカーフェイスIIの発展型であり、防御力・機動力が大幅に上昇。環太平洋機構の主力機体、プロミネンスを圧倒する性能を持つ。

海市島の勢力図を塗り替えろ!!





↑ゲームの基点となる戦況マップ。赤青で分けられたヘックスが戦場を表しているのか!?



対戦のおおまかな流れ

●チーム編成●

まずは部隊編成を行う。人数は、最低3人VS3人が必要だ(両チームが同じ人数でなくともよい)。所有しているVTであればどの機体でも出撃可能だが、バランスのよい編成を心がける必要がありそうだ。

↓

●ブリーフィングチャット●

詳細は不明だが、出撃(実際のプレイ)まえには、ブリーフィングチャットが可能。チーム員どうしで、戦闘開始後どのように行動するかを事前に話し合い、おおまかな作戦を練り上げるのに役立つ場となるだろう。

↓

●フィールドでの戦闘●

いよいよ戦闘開始。各々のプレイヤー=パイロットが操縦するVTが、広大なフィールド内での戦いをくり広げる。また作戦ごとに、さまざまな目的やルールが用意されている(下記カコミ参照)。

↓

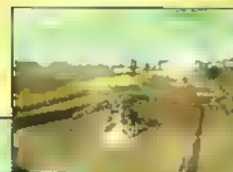
●勝敗により勢力図更新●

どちらかのチームが作戦目的を達成することで、戦闘は終了。プレイヤーたちの戦闘結果により、戦況マップの勢力図が更新される。PCゲームにおける"ダイナミックキャンペーン"的な雰囲気だろうか?

注目 ルールやフィールドにはバリエーションが

前作同様『鉄騎大戦』においても、複数のルールやフィールドが用意されている。現在明かされているルールは写真の拠点制圧戦のみだが、殲滅戦などといったバリエーションが用意されていることは、十分予想される。フィールドは基地や都市、森林などが確認でき、それぞれで戦術も異なってくるだろう。

中立地帯を占領せよ!!





↑←拠点を巡っての攻防をくり広げるVT部隊。制圧に成功すると、自軍の旗が塔の上にひるがえる。

いわゆる「2」ではないんだけれども、『鉄騎』と『鉄騎大戦』は、切っても切り離せない関係ですから。タイトルに関しても同じで、『鉄騎●●』とつけたかったんですよ。●●をどんな言葉にするかで悩んだんですけど、『鉄騎オンライン』だけは絶対やめようと(笑)。オンラインという響きが、ゲーム業界ではもう使い古されてるじゃないですか。

——なるほど(笑)。開発は昨年から?

稲葉　『鉄騎』の発表会でアナウンスしたころから、考え始めてましたね。どんなゲームにしたいかというのは、僕や河野さんのあいだで話し合ってたんです。「これよりスペックが落ちるんだったら、やりたくないね」というところまで踏み込んで、そこの許せるラインを下回るんだったら、開発をやめようと……。じつは、開発をやめようと思ったことが、いままで3回くらいあったんです。ゲーム的な部分ではなく、技術的な障害。"僕たちが思い描いている対戦ゲームを実現できるのか"、その一点だけだったんですよ。そこがクリアーできそうにないと一時期なったときには、「ユーザーには謝らないといけないけど、開発は中止だね」という話もしたことがあります。

——具体的に障害とは?

稲葉　格闘ゲームのように1対1のオンラインゲームだったら、比較的簡単に作れると思うんです。もちろん、そういった形で『鉄騎』の対戦版を作っても、楽しんでもらえるユーザーはいると思います。でも、それは僕らが考えるオンラインゲームじゃないんです。今回は、どうしても多人数VS多人数というものにこだわりたかった。そこで僕らがこだわったラインが、"5VS5"。それより落ちるんだったら、やりたくないと。

——それは、ボイスチャットによるコミュニケーションを含めて……なのでしょうか。

稲葉　そうですね。確かに曲者でした。最大10人の声がリアルタイムに乱れ飛ぶわけなんですけど、そんなゲームっていままでになくて、非常に困難なチャレンジでしたね。でも、戦場の慌しい臨場感ってボイスチャットに尽きるじゃないですか。だったら、実現させるかあきらめるかの二択しかなかった。けっきょく、社内やマイクロソフトのプログラマーが努力してくれたおかげで実現できたけれど、最初は「お前らのやろうとしていることは、ハードルが高すぎる。馬鹿げている」といわれましたから(笑)。その甲斐あって、"敵

プレイ画面から対戦の様子をチェック!

それでは、ゲーム画面をもとに、実際の対戦プレイ時の様子を見ていくことにしよう。大まかなシチュエーションは、都市を進む2機のビッツがディサイダーと遭遇し、戦闘に突入する……というものである。

なお、写真はリプレイ時の客観視点となっているが、実際のプレイ時は、プレイヤー個々のコックピットからの視点であることをお忘れなく。

① ビッツ2機にて侵攻開始

↓➡交信をしながら進軍中のビッツ。事前の打合せのとおり、中立の拠点占拠を目指す





拠点目指していざ進め!!

② 敵のディサイダーと遭遇

➡占拠地点に到達……と思いきや、敵ディサイダーと遭遇。どうやら画面左奥に見える道路(明るい部分)を通って、高速移動してきた様子。どうする!?



③ 追い掛け回されピンチに





⬅⬆先行気味だったビッツに対してディサイダーが発砲。さらに性能で上回るディサイダーに背後を取られ、窮地に陥るビッツだったが……!!

④ そこに仲間の援護攻撃が!

➡味方のピンチに僚機のビッツが攻撃を開始。スキだらけのディサイダーを強力な主兵装で狙い撃ちだ!!



これで2対1に



⑤ 連繋して追い込み…

↓➡思わぬ方向からの火線にあわてる敵パイロット。攻撃されたビッツも立ち直り、連繋しての反撃!





形勢逆転!!

⑥ ついに撃破!!



⬆ついにディサイダーを破壊。性能に劣るビッツであっても、チーム戦なら高性能機を倒すことができるのだ!!

注目 敵VTは鹵獲できる!?

稲葉氏によると、敵VTを鹵獲して自分のモノにできるとのこと。詳細はまったく不明だが、いいVTに乗って参戦するのにも、腕と度胸が必要になりそうだ。



⬆敵を破壊するのか、それとも鹵獲用の行為があるのか。ものすごく気になる!!

対戦の仕掛けは用意してあります

の会話の盗聴などのおもしろい仕掛けが組み込めましたね。

ユーザー個々に"役割を持たせる"ため、多人数形式の対戦にした

――さて、ゲーム部分についてなのですが、多人数対戦ということになると、部隊編成が重要となりそうですが。

稲葉 『鉄騎大戦』では、遠距離攻撃が得意であったり、索敵ができたりとVTごとに特徴を与えてます。プレイヤーに"自分の役割が持てる"という臨場感を持たせたいがための5VS5なんですよ。ですから、今回ソロプレイはありません。ネット対戦オンリーのゲームです。でも、敵味方合わせて必ず10人集まらないといけない、というわけではなく3VS3以上が最低限の条件です。極端に大掛かりな世界を用意して、すべて至れり尽くせりの世界を提供するつもりは、あまりないんですよ。僕らは『鉄騎』の進化系としての遊びを出すから、あとはユーザーの想像力と責任で遊びを広げていってほしい――。そういうスタンスですね。もちろん"場"を用意しただけでは、すぐに遊びつくされるのはわかりきっているので、そうならない工夫はします。

――どうやら、これまで以上に大人向けな世界になっているようですね(笑)。では、機体の入手方法はどのように?

稲葉 配備請求ポイントで入手するのは変わりません。対戦結果でポイントがもらえるので、それを消費して請求をすると思っていただければ。得られるポイントの大小は、対戦の条件によりけりです。5VS5でケンカをするような、単純な殲滅戦だけではなく"戦争"ですので。ただ、今回は戦死はありますが、左遷になることはありません。

――それだと、より多くの時間を遊んでいるプレイヤーほどいい機体が手に入って、有利になってしまうのではないでしょうか。

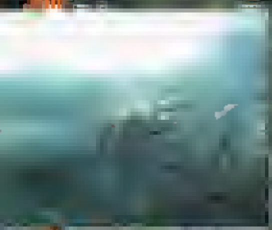
稲葉 いいVTを持つのも考え物ですよ。当然ほかのパイロットからは狙われますし。それにね…人のVTは奪い取れるんですよ。いいVTを持つことが、必ずしもいいわけではないんですね。

――補給については?

稲葉 要素としてあります。(➡次ページへ続く)

多彩な機体タイプがチーム戦を熱くする!

前作以上にその種類を増やしたVT。注目すべきは、機体ごとの特徴が強化され、さまざまなタイプが登場している点。『鉄騎大戦』は、チームでの戦闘が大前提。つまり、攻撃や支援砲撃、そして索敵など、各機体が個々の役割を果たし、フォローしあうことで、多彩な戦術が実現可能となるのだ。今回紹介しているのと異なるタイプも登場する!?

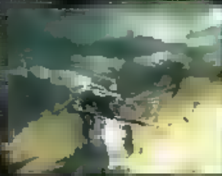


←接近戦が苦手な支援型VTでも味方がいれば安心だ。

VT TYPE1 主力型

戦闘の主軸となるメインVTが、この主力型タイプだ。接近戦から中距離戦までをカバーする攻撃能力、そして優れた加速・旋回性能による高い機動力を備えるだけに、攻撃／守備どちらの局面においても、その性能をフルに発揮してくれることだろう。

前作をプレイしている人なら、いちばん最初に搭乗したディサイダーの感覚を思い浮かべてもらえるとわかりやすいだろうか。





←↑前作の初期主力VTディサイダー（左）と新型VTコルト（上）。バランスのよい性能を持つ主力タイプは、あらゆる局面で要となって活躍する存在だ。

VT TYPE2 狙撃型

主力タイプのVTの中には、特殊能力を持つ機体もある。スカーフェイスもそんな1機だ。前作でも、ライフル砲での長距離砲撃能力に優れた機体であったが、新たに備わった"スナイパーモード"に切り替えることで、超望遠カメラによる精密射撃までもが可能となったのだ。



↑ボタン操作により長距離狙撃モードにチェンジ!!

VT TYPE3 支援型

曲射弾道兵器を備え、広範囲への攻撃が可能なタイプ。前作では日の目を見なかったが、チーム戦なら話は別。前線の味方機から、無線で援護の要請が。指示された地点に向け、強力無比な曲射砲で……といった活躍の場が。ただし、機動力に劣るため、運用は難しそう。



↑高火力のロケット弾や榴弾砲を装備したボルテクス。

VT TYPE3 支援型

前述したようにレーダーに敵が表示されなくなった本作では、敵の位置を知ることが重要。そこで活躍するのが索敵型だ。このタイプのVTだけはレーダーに敵機を表示することが可能なので、敵の動きを味方機に伝達することができるのだ。反面、武装はないに等しい。



↑情報戦の中核を担う索敵タイプ。敵通信の傍受も!!

コックピットにもタイプによる違いが!!

機体性能の変更やタイプの増加にともない、コックピット表示にも手が加えられている。たとえば、支援型では遠距離への支援砲撃が容易なように、メインモニターの視界を犠牲にして戦術マップモニターの大型化がなされている。つまり、機体ごと作戦遂行に、もっとも適したコックピットが用意されているということだ。標準・支援型以外のタイプの機体が、どのような違いを見せるかも、楽しみである。



↑前作で見慣れたディサイダーのコックピット。基本レイアウトは同じだ。



←変更された支援型VTコックピット。戦術マップの巨大化にともないモニター位置が異なっている。

注目 リプレイ画面もさらに進化!

直前に行った戦闘を、さまざまな視点で振り返れるリプレイ機能も大きく進化。ユーザーの要望に応え、自機の姿もリプレイで鑑賞できようになっている。VTのハッチが開閉する様子もバッチリ確認することができるのだ。





←↑自機の姿をリプレイで確認。これを実現するため、全VTがモデリングし直されている。

ただ、前作での補給ヘリを呼ぶ方式ではなく補給ポイント上に入ることで、弾薬や装甲が補充されるという仕組みです。補給ポイントをめぐっての駆け引きみたいなことも起こるでしょうしね。

――プレイ中に回線が切断されてしまった場合はどうなるのでしょうか。

稲葉 うーん……あまり話したくはないんですが、落ちたほうが機体を失います。ペナルティ扱いですね。自分から回線を切ったのか、トラブルで落ちてしまったのか判断しようがありませんので。なんらかの事情で切断されてしまった場合は、申し訳ないのですがあきらめてもらうしかないです。

――これは妄想的な質問なのですが、VTパイロットでない立場……歩兵で戦えたりとかは(笑)。

稲葉 いやー、あったらおもしろいんですけどねえ(笑)。ランチャー持ってVTに挑んだり。でも、それは不可能です。前作で出現したVT以外の敵(戦車や爆撃機など)も、おもだった要素としては入ってきません。基本はVTどうしでの戦闘です。

『鉄騎』を遊んでくれた人に新しい楽しみを発見してほしい

――前作を遊んでいないプレイヤーに対するフォローは? たとえば練習モードですとか。

稲葉 この一点はハッキリ言っておきたい大事な部分なんですけど、『鉄騎』を遊んでないユーザーは、まったく相手にしていません。なので練習モードはありません。かといって『鉄騎』をやり込んだ人限定ではないんですよ。ふつうに操縦できるくらいのプレイヤーが、入り口に立っている。

――基本的に、前作を遊んだ人向けであると。では、発売を待ち焦がれているユーザーに、どのような遊びを提供したいとお考えですか?

稲葉 振り返ってみると、『鉄騎』って買うのに度胸がいるゲームだと思うんですよ。価格にしても大きさにしても内容にしても、ユーザーに"覚悟を投げかけた"ゲームだと思うんです。『鉄騎大戦』は、その覚悟を持って買ってもらったユーザーに対するサービスなんです。そこまでして買ってくれた人たちなんだから、純粋にサービスを提供しようという精神のもとに開発が始まったタイトルなので。『鉄騎』で遊んでくれた人が、新しい楽しみを発見してくれれば言うことがないんですね。遊びかたは人それぞれだと思うんですけど、僕た

カラー変更で自分だけのVTを作れる

多人数対戦である以上、VTにも人とは違った個性を打ち出したくなるハズ。その欲求を満たすべく、『鉄騎大戦』ではVTのカラー変更が可能となっている。迷彩色など複数のパターンが用意されているほか、各パーツごとに好みで着色することも可能。フィールドに合わせて目立たない塗装にするもよし、個性際立つカラーリングで"伝説のVT乗り"を名乗るもよし!!

標準色



森林迷彩パターン



注目 エンブレムもエディット可能

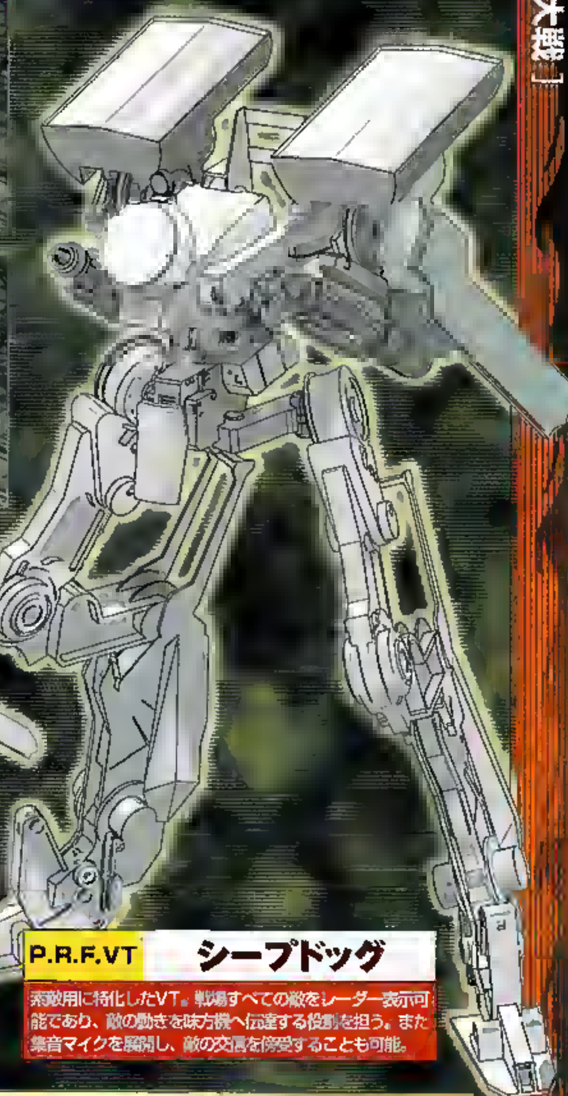
さらに、側面装甲に描かれているエンブレムもエディット可能。データ交換も可能なので、チームで共通のマークにすることも!!



カラーバリエーションも豊富に用意



⬆ガレージ内でカラーチェンジをするシープドッグ（左）とコルト（右）。色やパターンは多数用意されている。



レーダーパネル展開時

P.R.F.VT シープドッグ

索敵用に特化したVT。戦場すべての敵をレーダー表示可能であり、敵の動きを味方機へ伝達する役割を担う。また集音マイクを展開し、敵の交信を傍受することも可能。

ちのサービス心を遊びつくしてくれれば、これほどウレシイことはないです。ホント、企業としてはどうなんだろう？　と思いますけどね(笑)。

――最後に、気になる発売日なのですが……。

稲葉　未定です。社内でも「未定」って言い張って怒られてます(笑)。E3での反響を見て、手直ししていきたい部分もありますし。ただ、発表した以上、あまり間を空けたくないですよね。ネットゲームって、バランス調整が重要じゃないですか。そこをどれだけうまく乗り切れるかが勝負だと思うので、人事を尽くし天命を待つしかないかなと。ただ、『鉄騎』という存在でカプコンのブランドイメージが上がったことは確かでしょう。それを引き戻すようなことはしたくないですから、中途半端なものにはしないようがんばります。

『鉄騎』を買ってくれた人へのサービス



⬆先日開催されたE3には、プレイ可能なデモ機が登場。カプコンブースに4台、マイクロソフトブースに2台の変則的な配置ながらも、実際にオンライン対戦が可能となっていた。来場者がひっきりなしにプレイする様子から、注目度の高さがうかがえた。日本で遊べるのは秋のゲームショウ!?

『鉄騎大戦』ディレクター 河野一二三より

鉄騎チームでは現在メイン部分の調整作業が本格化中。そこで今回は、その実際のプレイでわかったことをちょいとカモカモ話で。まずは前作以上に操作が忙しいカモ。サブモニタなどによる情報の処理能力が勝敗を分けるカモ。第二世代と第一世代のスペック格差は前作より縮まっているカモ。でもやっぱり第二世代VTは強いカモ。かといってチーム全員が第二世代なのが強いわけではないカモ。トグルスイッチは（ああ字数がない）カモ～。



緊急速報!! Urgent news flash!!

彼がベッドで目覚めたとき、BREAKDOWN™

昨年の秋に開催された東京ゲームショウで、突如その存在が明らかになった「BREAKDOWN」。その続報がついに発表となった。謎多きストーリーと、迫力のアクションシーンをお届け！

Prologue

ベッドでひとりの男が
意識を取り戻す。
白衣を着た人物が数人周囲にいたが
男にはその声しか聞こえない。

「……やはり記憶に障害が。」

「原因は不明です。」

「目を開けてはいますが——
ほとんど意識はありません。
脳は眠ったままなんです。」

「そうか……。」

ひとりが男に近づき、覗き込む。
逆光のため顔はよく見えない。

「頼む、目を覚ませ。
君が最後の希望なんだ。」





Derrick デリック

本作の主人公。名前やいままで何をしていたかなど、記憶の一部を失っている。白く光る腕は、物語にどう関係してくるのだろうか？

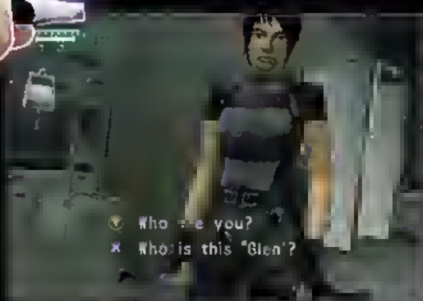


Alex アレックス

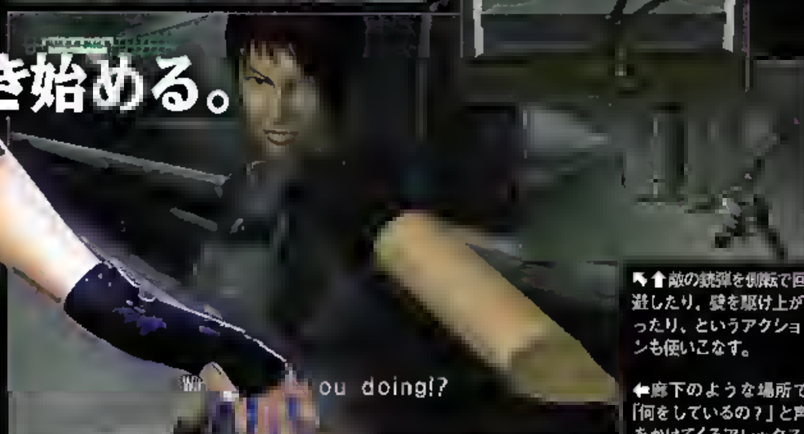
デリックの前に突如現れた女性で、超常的な身体能力の持ち主。なぜか彼女はデリックのことを初めから知っている。



ふたりの出会いから すべては動き始める。



←会話中に選択肢が現れることも。選んだ項目によってはストーリーの分岐もあるのか？

↖↑敵の銃弾を側転で回避したり、壁を駆け上がったり、というアクションも使いこなす。

←廊下のような場所で「何をしているの？」と声をかけてくるアレックス。

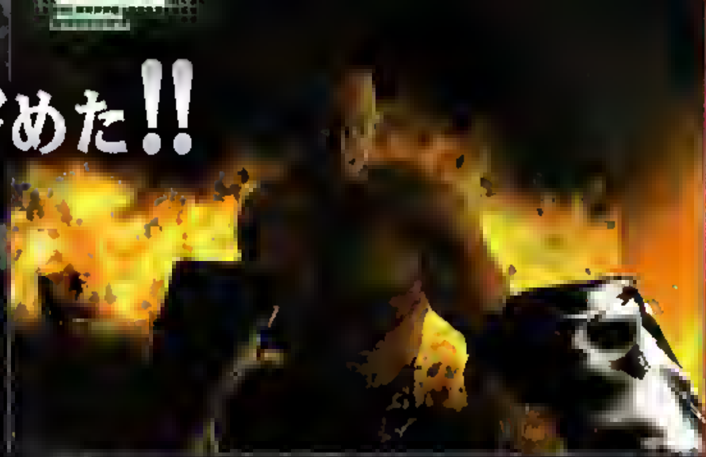
※画面は開発中のものです。

運命の歯車が回り始めた!!

タイトル	ブレイクダウン		
発売元	ナムコ	ジャンル	アクションアドベンチャー
発売日	未定	価格	未定
開発	ナムコ	制作者	プロデューサー 上梶文
ブロック数	未定	システム対応	未定
その他	対象年齢未定		

主人公の目から見た世界でくり広げられるリアルタイム3Dバトル

昨年の東京ゲームショウでは、おぼろげなストーリーしか見えてこなかった本作。しかし、今回システムの一部が明らかになった！　掲載した写真はE3で公開されたプロモーションムービーの一部。これには主人公が敵対する組織の兵士たちを素手で殴り倒すシーンや、クルマを運転するシーンなどが収録されていた。内容から察するに、どうやら主人公の視点でゲームが進行していくアクションアドベンチャーになる模様。また、主人公の味方となる女性（アレックス）と、敵対関係にあると思われる銀髪の男など、主要人物2名の存在も判明。彼らはどのような形で物語に絡んでくるのだろうか。



↑炎の　らこちらへと向かっ　る男。人間とは思えないその体を打ち破れるのだろうか!?



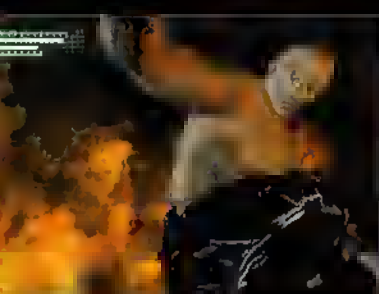
↑デリックがくり出したパンチを軽々と受け止める男。しかし彼が本当に敵なのかどうかすらも不明なのだ。



↑ゲーム中では武器を手に入れて、敵を攻撃することもできる。



➡パンチを敵兵士の顔面に食らわすデリック。基本は素手での戦闘なのだろうか？



⬅こちらに向かって蹴りを放ってくる敵。攻撃のパターンも豊富に用意されていそうだ。

↓隙を見つけたら、すかさず反撃技を叩き込め! デリックの能力は敵をはるかに凌駕している。





???—name unknown

名前すらも明らかになっていない存在。銀色の髪の毛をなびかせ、目は妖しく光る。体は黒い"何か"に浸食されているかのようだが……。

主人公と対を成す黒く光る腕。





R:RACING EVOLUTION

タイトル	アール:レーシング・エボリューション
発売元	ナムコ
ジャンル	レーシング
発売日	未定
価格	未定
開発	ナムコ
製作者	プロデューサー:中村 [illegible]
ブロック数	未定
システム対応	—
その他	対象年齢未定

レースゲームのパイオニアといえばナムコ。そのナムコが、最新作『R:RACING EVOLUTION』でレースゲームに新たなリアリティーと爽快感を切り開く!

ナムコが21世紀に贈る レースゲームの新たな進化形!

ナムコがレースゲームの名作『ポールポジション』を発売してから、ちょうど20年経った。その歴史の中で、蓄積されたノウハウを結集して作られるのがこの『R:RACING EVOLUTION』である。本作は『リッジレーサー』の爽快感と『MotoGP』のシミュレーション性の融合を目指す、きわめて完成度の高いレースゲームなのだ。

ナムコ・レースゲーム20周年、その輝かしい歴史をたどる

ナムコは老舗のドライブゲームメーカーだ。その歴史はビデオゲーム以前から続いており、数々の名作を世に送り出してきた。そのノウハウと情熱の蓄積が現在につながっているのだ。ここでは名作『ポールポジション』を起点に、過去20年間の軌跡を簡単に振り返ってみよう。

ポールポジション 1982

ゲーム画面が白黒からようやくカラーになった1980年代前半。当時のドライブゲームといえば、上から降ってくるクルマをかわして走る一種の障害物レースであった。しかしナムコはその常識を打ち破り、臨場感あふれる3D視点のドライブゲームを完成させる。ゲームセンターでロングヒットを記録した本作品は、のちのドライブゲームの基本形となる金字塔となった。



3D視点でレースに新時代を築く

ファイナルラップ 1987

通信対戦が大ブーム

『ポールポジション』シリーズの成功を受け、各ゲームメーカーはさらにレベルの高いCGレースゲームを求めて開発競争を続けた。しかしナムコは他社とは異なったところに着目する。それが"通信対戦"という概念であった。対戦型のレースゲームは過去にも前例がある。しかし3D視点で、なおかつ最大8人が同時にプレイできる内容は画期的であった。接戦を盛り上げるバランス調整も成功。各所でレース大会が開かれるほどの盛況となった。



↑トップよりやや後方のほうが有利? 最終コーナー付近の駆け引きが熱い。(写真は『ファイナルラップR』1994)



女性主人公と各地を転戦！ 湧き上がるエモーショナルな臨場感

本作では、プレイヤーは速水レナと呼ばれる女性ドライバーになりきって各地を転戦していく。その過程でさまざまなドラマが生み出されていくのだ。ポイントを貯めるためだけのレースゲームとは違い、人とのふれあいが主人公を成長させていく。そして数々のレースを制覇したあかつきには、プレイヤーはモータースポーツの魅力を再発見することになるのだ。



実車ベースのリアリティーとドライビングの爽快感が融合する

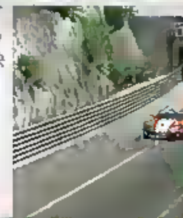


⬅スターティンググリッドにつくカルソニックスカイライン。世界に誇るGTカーだ。



➡主人公速水レナの駆るスカイラインが疾走する。コースは実在と架空のサーキットの2種類がある。

ナムコの定番レースゲームである『リッジレーサー』シリーズでは、架空のクルマを使ってドリフトの操作感を楽しむのが大きな魅力になっていた。しかし本作では、乗りこなすクルマは実車をモチーフとしている。実車のスペックをシミュレーションし、それをベースにしてクルマの挙動を作り上げているのだ。選ばれるクルマは世界と時代をまたにかけ、広い視野で選んだもの。しかし単[illegible]レーションにとどまって[illegible]ない。個性[illegible]なクルマの魅力をわ[illegible]りやすく伝える[illegible]ヘルンアの味[illegible]れてい[illegible]る。



➡アメリカンテイストあふれるダッジバイパーが豪快に走る。

⬇30代には懐かしいスーパーカー、デ・トマソ・パンテーラも！



ウイニングラン 1989

業界初のポリゴンレースゲーム

1989年、3D表現を模索していたレースゲームに革命がおきる。それが『ウイニングラン』の登場であった。このゲームは日本のビデオゲームとして初めてポリゴンを使用し、立体的なレーシングフィールドを画面の中に構成することに成功する。

本物のクルマに近い挙動、6速のシフトチェンジなど、リアリティーを追求したそのゲーム内容はプレイヤーを驚かせた。ここからレースゲームは本格的なシミュレーションの時代へ突入していく。



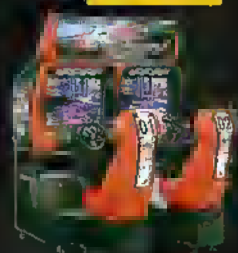
⬅初めて3Dポリゴンを使用し、シミュレーション性を強く打ち出したレースゲーム。単色のポリゴンで硬質な印象がある。

リッジレーサー 1993

2D優位だったレースゲームの流れを覆し、テクスチャーマッピングを駆使して美しいグラフィックで衝撃を与えたのが本作だ。シミュレーション系の『ウイニングラン』よりも操作感が重視され、独特のドリフトの楽しさはプレイヤーを魅了した。



リッジレーサーV 2000



⬅家庭用の発売から半年あまりあとに、大型筐体になってゲーセンにもお目見えした。

プレイステーション2と同時に発売された『リッジレーサー』シリーズ第5弾。本物の映像と見まがうばかりのグラフィックの美しさは他を圧倒した。デュエルモードなどのゲームシステムは前作から踏襲されている。

そして…2003年

※写真提供：ナムコNOURS撮影部

『R』はふたつの世界が融合して生まれた



中村　勲
(右) CTカンパニープロデューサー。88年ナムコ入社。『ファイナルラップ2』以来、15年にわたってレースゲームを担当しつづけるプロ中のプロ。

寺本秀雄
(左) CTクリエイターグループゲームデザイナー。96年ナムコ入社。『タイムクライシス』、『リッジレーサー』シリーズなどを担当。

シミュレーションと爽快感の合体を目指す

――今回発表された『R:RACING EVOLUTON』ですが、どのようなコンセプトで制作されている作品なのでしょうか。

中村　うちのこれまでの作品には、『リッジレーサー』シリーズと『MotoGP』シリーズがありますよね。『リッジレーサー』は爽快感を重視した作りで、『MotoGP』はシミュレーション性が高い。このふたつのよいところを抽出して、混ぜて作ったらどんな作品になるだろうかと。どちらも完成されたゲームですけど、スタッフを両方のチームから集めたので、優れた部分の合体は可能だと思ったわけです。

――『リッジレーサー』と『MotoGP』両シリーズの融合というのは、具体的にはどのような部分を組み合わせるのでしょうか。

寺本　今回は実車を使いますが、シミュレーションが目的ではありません。それぞれに個性的なクルマの魅力を伝えていくつもりです。リッジのドリフトとまではいかないにしても、クルマの操作感から生まれる爽快感はうまく表現したいですね。

中村　とはいっても、ベースになる手法としては厳密なシミュレーションになります。ただ、味付けとしてそこで終わっていないということです。クルマの動きを自然にするためにシミュレーションはきちんとやるけれど、クルマの個性や魅力はわかりやすくしていきたい。挙動が危ないときは、その"やばさ"が伝わるようにしようと思っています。

――クルマは実車を使っているということですが、コースはどのようなものがあるのでしょうか。

中村　基本的には、モータースポーツを体験させたいわけですよ。だから、基本概念としては全部サーキットですね。レースをするためにあつらえた空間です。ただ、ゲームの中では市街地や山道もあるし、さらにモナコや身近なところでは横浜のみなとみらいも出てくる。背景は市街地でも、ゲームの概念としてはサーキット。純粋にレーサーどうしで速さと駆け引きを披露する場所なんです。

"人"の存在が最大のメッセージ

――キャラクターを立てているというのが特徴的ですよね。

中村　これまでのゲームを振り返ったときに、何が足らないのかと考えてみたんです。そのときに思ったのが、クルマがサーキットを走ってきて何秒でした、というのをえんえんとくり返すだけではちょっと冷たいな、ということでした。

寺本　そこで、人にフォーカスを当ててみようと。レースには"人"がいるじゃないか。大勢の仲間が集ってこそ、レースというイベントが成り立つわけです。そんなところから、レナという主人公キャラクターを立ててみました。↗

世代を超えて"いい大人"も楽しめる世界的な視野で選ばれた車種の数々

ナムコといえば、レースゲームファンにとっては『リッジレーサー』シリーズの印象が強い。架空のクルマを題材とした『リッジレーサー』と実車ベースの本作とでは大きく趣が異なるわけだが、どのような感覚で実車をチョイスしていったのだろう。中村氏はつぎのように語っている。

「クルマは世界的な視野で選んでいます。スポーツカーと言えばそうなんですが、ひとつのジャンルにとらわれることなく、たとえばアメリカ、イギリスなどではこんなクルマが人気なんだというように選びました」

なかには、かなりマニアックなクルマも選ばれているようだ。とくにデトマソ・パンテーラなどは、いまの若い世代にはなじみがないかもしれないが、30過ぎのクルマ好きには懐かしい車種である。その昔、スーパーカー消しゴムやレースマンガ『サーキットの狼』などで熱くなった思い出がよみがえるかもしれない。開発者にとって、その選択作業は悩ましくも楽しいものであったようだ。

「クルマ好きの仲間が集まり、意見を出し合いながら選びました。同じクルマ好きといってもそれぞれ趣味が違うので、当然もめましたね。外国人のスタッフだとまたセレクトがぜんぜん違ったりして。悩みに悩んだ30数台なんです」(寺本)



←ラリーで一時代を築いた"スバル インプレッサWRX STi"。日本が世界に誇るラリーカーだ。



➡パワフルなボディとエンジンが特徴の"ダッジ・バイパー"。まさにアメ車のイメージどおりのレースカー。

⬇これはオヤジ世代には懐かしい、往年のスーパーカー"デ・トマソ・パンテーラGT5-S"。





➡"デ・トマソ"はイタリア製のボディに、大排気量のアメリカ製フォードV8エンジンを積んでいる。そのアンバランスさが魅力のスポーツカー。

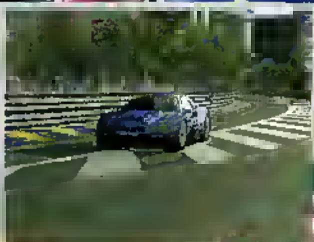
「レース……それこそが人間ドラマなんです」

「最近のレースゲームは冷たい」と中村氏は言う。ハードが向上するにつれ、レースゲームは実車と同じ挙動で走ることをひたすら追及してきた。その結果、モータースポーツがさまざまな人によって支えられていることを忘れてしまっていたのではないだろうか。実際のレースチームは分業制で、メカニック、ドライバーなどの専門職がそれぞれの分野でコミュニケーションをとり、協力しあっている。ライバルどうしの駆け引きや、それによって生まれる向上心もあるだろう。人の姿なくして、モータースポーツは語れないのだ。そんなエモーショナルな部分を本作は追及している。物理的なものでなく、情緒的なものから新たなリアリティーを創造していくのである。



←主人公レナのライバルとなるジーナ。なにかひと言ありそうだ。こんなムービーが随所に挿入され、ストーリーが展開されるのだ。







↑公道やサーキットなどさまざまなレースコンディションでドラマは進行していく。
→コーナーでのライバルとの熱い駆け引き。レーサーの意地と意地がぶつかる。

「ポイントを貯めるだけじゃ味気ない 仲間といっしょに転職するのが熱い」

寺本氏は言う。「レースゲームに慣れた人でも、本当のレースのおもしろさを知らないのではないか」と。レースにはさまざまなおもしろさがある。オンロードとオフロード。多くのクルマと同時に競う楽しさ、ライバルと1対1で闘うおもしろさなどだ。それを自然に伝えるにはどうしたらいいだろうか？　本作では主人公が仲間とさまざまなレースをこなすことにより、その魅力をあますことなく伝えていくのである。

↓いかにもモナコを思わせるヘアピンカーブを疾駆するダッジバイパー。





↑実在のコースは現地取材を行い、臨場感をより高めているという。

寺本　青いツナギを来ているほうが主人公でレナ、赤いほうがライバルキャラでジーナです。いままでも女性が出てきたレースゲームはありますが、今回は彼女たちをレースクイーンではなく、ドライバーだというところが違います。彼女の視点を通して、レースをしながら成長し、いろいろなモータースポーツの魅力を感じてほしいんです。ライバルとの駆け引きとか、チームのメカニックとの交流を通じて、レースに関わる人間たちのドラマを味わってもらえるとうれしいですね。

——ゲームシステムにもキャラクターは関わってくるのですか。

中村　プレイヤーをなかば強引に連れ回す役ですかね。ただ単にいろんなクルマや路面があって、好きに選ばせてもらいます、では味気ないし不親切。たとえばレナが走って、そこではそのコースとクルマの魅力を体験できた。そうしたら、「つぎはオフロードだ」とか言われて無理やり連れて行かれちゃう。そして最後まで行けば、いろいろな条件下で、さまざまなクルマを使ったモータースポーツの魅力を体験できる。ただポイントを貯めてこい、というのではないんです。

——『リッジレーサー』のファンにとって魅力になっていた、CPUカーと戦うというバトル感覚は継承されているのでしょうか。

寺本　敵車と戦う、というのもレースのおもしろさのひとつですよね。もちろんタイムをどこまで縮めるか、というのもレースの魅力のひとつ。そこで、敵車とバトルするのはここ、タイムアタックはここ、というようにそれぞれ伝えていこうと思っています。レナと転戦していくうちにいろいろな魅力が体験できるように、レースの内容にもさまざまな工夫を凝らしているんです。

中村　レースのおもしろさは、ひとつじゃないんだよと。レースゲームもいろいろなおもしろさがあるだろうけど、いままではその伝えかたが親切じゃない。だから彼女に伝えてもらおうと。

寺本　レースゲームはみんなやり尽くしたように思われているけど、全員が全員本当のおもしろさがわかっているとは限らないと思うんです。レースゲームは難しいと言われるけど、難しいんじゃなくてわからないんじゃないか。

中村　そこで、このゲームで再発見してもらえるようにと考えているんです。レースゲームの食わず嫌いの部分がなくなります。

最近のゲームは、どんどんマニアックになってきている。クルマの数はどんどん増えるし、それを何気なく選んでプレイヤーは遊んでいる。でもそれだけじゃなく、ドリフトはなんで気持ちいいのか、そのクルマがなんでかっこいいのか。そういうさまざまな魅力を肌で感じてもらおうということです。

——それでは最後に、ユーザーに向けてアピールをお願いします。

中村　このゲームはリッジレーサーの否定じゃあないんですよ。リッジレーサーのいいところとMotoGPのいいところを足して、さらに「人」を足しこんだ、まったく新しいゲームです。

寺本　クルマの挙動はもちろん、ムービーやサウンドなどすべてにナムコっぽさが出ています。クルマの挙動は長年レースゲームを作り上げてきたスタッフが関わってますし、独特のナムコサウンドは抜けてない（笑）。キャラクターデザインは『ソウルキャリバーII』のイラストを担当した川野さんです。『リッジレーサー』とは違いますが、本作でも『リッジレーサー』の演出力、エモーショナルな部分は伝わると思います。

（2003年5月1日ナムコにて）



緊急速報!!
Urgent news flash!!

Xboxのフィールドで、ソニックの新たな冒険が走り出す!







ソニックヒーローズ™

世界中に熱狂的なファンを持つ「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」が、装いも新たに帰ってきた!
今度の冒険は3人1組のチームアクション!

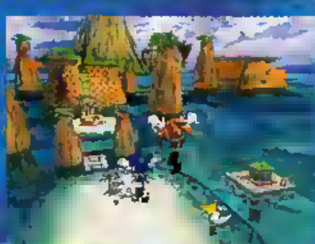
タイトル	ソニックヒーローズ		
発売元	セガ	ジャンル	ハイスピードチームアクション
発売日	今冬	価格	未定
開発	ソニックチーム	制作者	プロデューサー 中裕司
ブロック数		システム対応	
その他	対象年齢未定		

Message from Creator

ソニックチーム
中 裕司



ソニック生誕12年目を迎える今年。ソニックイヤーを飾る数々の発表を皆さんにお知らせすることができ、たいへんうれしく思っています。今回はチームアクションという新たな遊びを取り入れ、ソニックのアクションスタイルが大きな進化を遂げています。ご期待ください!



⬆Xbox版と同時に、PS2、ゲームキューブでも発売される。もちろん、選ぶならXboxだよね!?

さらに加速するソニックの物語!!

これまで、さまざまな舞台で冒険をくり広げてきたソニックだが、今回の「ソニックヒーローズ」は、既存のシリーズとは一味違う!

ソニックが新たに挑むのは、3人でチームを組んで冒険をくり広げるチームアクション。これまでのシステムをさらにパワーアップさせたまったく新しいアドベンチャーなのだ。

超音速のソニック、力のナックルズ、飛行のテイルスと、それぞれの個性を活かしつつ、力を合わせて困難を打破していくのが今回のタイトルのいちばんの醍醐味だ。

[illegible]



⬆[illegible]

今度のソニックは、3人1組のチームアクション!!

協力して困難を乗り切れ！

というわけで、これまでの「ソニック」シリーズと大きく違う点は、前ページでも説明したとおり、"3人1組"となっている点だ。

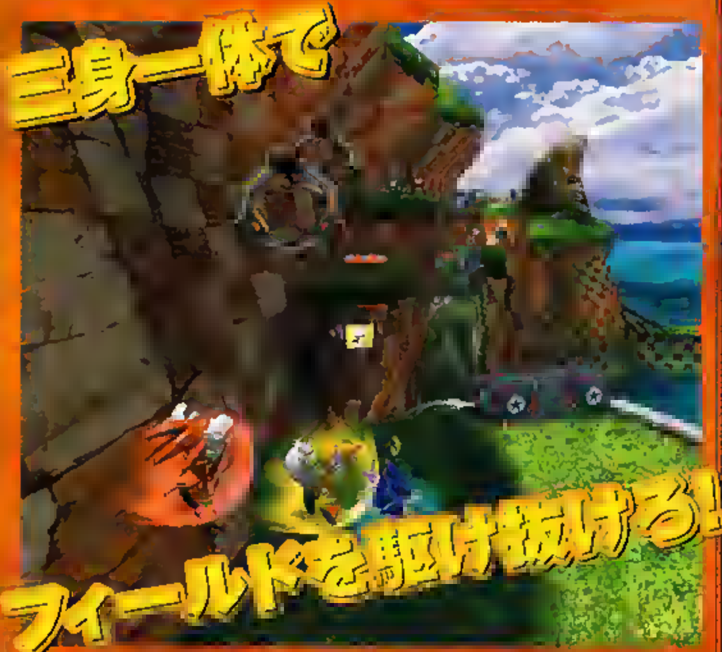
[illegible]性能の違うキャラクターの中から1キャラを選んでゲームスタート……というシステム[illegible]るの[illegible]バラエティー豊かなメンバーで構成された、個性的なチームが揃っている。3人はいっしょに行動し、プレイヤーが操作するリーダーを軸にするかで、それぞれのキャラクター特性を活かした[illegible]ンが可能になる[illegible]可能で[illegible]ルドもチ[illegible]ヨンを十二分に活かせる仕掛けが施されているのだ。果たして、チーム[illegible]使して、[illegible]



↑ふつうのジャンプでは、とても飛び越せないような高い壁が出現した場合[illegible]



↑[illegible]せば、こ[illegible]



↑3人で[illegible]するのが今[illegible]作品の最大の特徴！ 3つの力をひとつにあわせれば、どんな困難でも突破できるはずだ。チームメイトの能力をしっかりと把握して、襲い来る窮地を乗り切ろう！

使いこなせ!! 3つのフォーメーション!!

[illegible]メイトたちがそれぞれに司[illegible]大きく分[illegible]に代表される[illegible]の[illegible]とができる"フライタイプ"[illegible]となる敵をつぎつぎと[illegible]のパワ[illegible]ームメイトたち[illegible]のいずれかに属しており、リーダーとなるキャラクターのタイプによってフォーメーションの名前が変わるのだ。たとえば、スピード型のソニックがリーダーを務めている場合、3人はスピード・フォーメーションを組むことができ、爽快なスピードア[illegible]楽しむことができるの[illegible]況に合わせて、フォーメーションを使いこなせ！



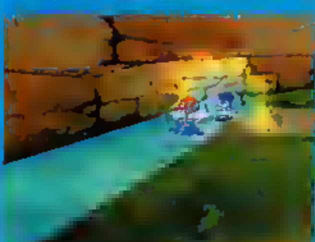


↓フィールドの状況に合わせて、すばやくフォーメーションを組みなおす必要がある。これまで以上に判断力[illegible]される!?

↑坂道を下るときには、スピードフォーメーションで一気に加速して大ジャンプを試みるのも爽快でいいぞ

SPEED FORMATION
スピード・フォーメーション
風よりも速く疾走せよ！

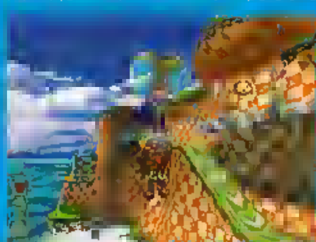
リーダーを先頭にして3人がまっすぐに並び、高速スタイルをとるのがこのフォーメーションだ。強力な加速力を生み出すロケットアクセルや、高速移動で竜巻を生み出すトルネードなどを使用することが可能なのだ！



←抜群の加速力を誇るロケットアクセル。仲間がリーダーを後押し、加速力アップ！

FLY FORMATION
フライ・フォーメーション
飛翔モードで難所突破

リーダーが飛行形態をとることにより、仲間がぶら下がっていっしょに空を飛べるフォーメーション。高い場所や足場のないところを飛行できるだけではなく、仲間をボール状にして打ち出す攻撃サンダーシュートも使えるぞ。



←いろんな場所で活躍しそうなフライ・フォーメーション。遠距離攻撃も行えるぞ。

POWER FORMATION
パワー・フォーメーション
立ちはだかる敵を砕け！

リーダーを中心にして横に3人が並ぶ、並走スタイルのフォーメーション。戦闘にはもってこいのスタイルで、仲間をボール状にして強力な連続攻撃を行うこともできるぞ。広範囲の敵に対しても、パワーで押していくことが可能！



←行く手を阻む敵を倒したいときには、このパワーフォーメーションがおすすめだ！

個性豊かなチームが続々とエントリー！

『ソニックヒーローズ』の冒険にエントリーしたのは、ここに紹介する4チーム！　お馴染みのキャラクターから、今回初登場となるキャラクター、そしてちょっと変わったタイトルから復活するキャラまで、バラエティに富んだヒーローたちが画面狭しと大暴れするのだ！
　果たして、ヒーローの頂点に立つことができるのはどのチームになるのだろうか!?　3人の力を合わせて走り出せ！

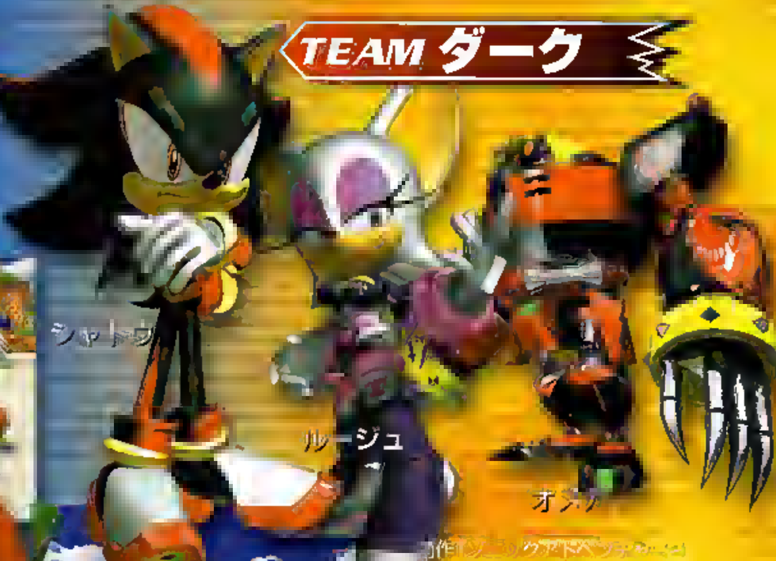
TEAM ソニック



世界最速にして超音速のハリネズミ・ソニックを中心としたチーム。マーシャルアーツの使い手にしてソニックのよきライバルであるナックルズ、そして頼れる相棒テイルスというお馴染みのメンバーで、今回もハイスピードアクションを披露するぞ！



TEAM ダーク





前作『ソニックアドベンチャー2』で登場した黒きハリネズミ・シャドウと、宝石専門のトレジャーハンター・ルージュ、そしてDr.エッグマンが作った最高傑作であるオメガを加えた悪党3人衆。今回もソニックたちの前に立ちはだかるのだろうか。

TEAM カオティクス



セガのハード・スーパー32Xの名作タイトル『カオティクス』より、探偵3人組がエントリー。カオティクス探偵事務所の所長のベクター、忍術を操るカメレオン・エスピオ、ムードメーカー・チャーミーのチームワークは必見だ！



TEAM ローズ

ソニックを追いかける恋する女の子・エミーを中心とした、ちょっとほんわかした雰囲気を持った可愛らしいチーム。友だちのチャオ"チーズ"を連れた少女・クリーム、のんびりマイペースの巨大ネコ・ビッグがくり広げる大冒険に期待しよう！





フィールドには何が待つ!? 新たなる挑戦！

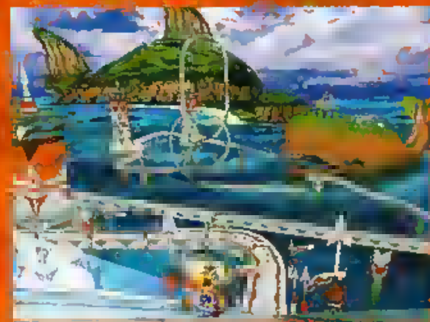
『ソニック』シリーズの[illegible]味のひとつに、プレイ[illegible]に違った[illegible]しが[illegible]安全なルートを進むか、それとも極限までクリアー時間を縮め[illegible]ム狙いの攻略[illegible]回の[illegible]フォ[illegible]を[illegible]により[illegible]プレイ[illegible]それぞれ[illegible]目指す遊[illegible]で、千差万別の楽しみかたが味わ[illegible]

[illegible]ろん、これまでのシリーズ[illegible]に、フィール[illegible]人、かつてない[illegible]わ[illegible]る[illegible]のは間違いないだろう。スピードで駆[illegible]けるか、フラ[illegible]か、パワーで押すかはキミ次第だ！



⬆ひとつの[illegible]ンを組みなおして挑んでみるのもいいだろう。クリアー方法はひとつじゃないぞ？

⬇あるステージでは、ボブスレーに乗って滑走するジェットコースターのような仕掛けも登場するようだ。どれくらいのスピードなんだろう？ 早く乗ってみたいね！





[illegible]情報[illegible]

チームならではの感動を味わおう！

タイトルにもあるように、今回の主役はソニックだけではない。そう……"ヒーローズ"の名が示すとおり、チームメイト3人の団結こそが、今回の冒険において、もっとも大切となる要素なのだ。

これまでひとりで戦ってきた冒険が、チーム制の導入で、より賑やかに楽しくなるのはもちろんのこと、状況に応じて仲間たちがプレイヤーに攻略のアドバイスやヒントをくれたりするのだ。しかし、途中にはチームの結束が試されるようなイベントや、チームメイトが危機に陥ってしまうことも……。

ひとりの冒険では味わえなかった、まったく新しいソニックの世界『ソニックヒーローズ』が、間もなく幕を開ける！ 発売は少しさきだけど、これまでのシリーズを復習して、期待に胸をときめかせておくのもいいだろう。ハイスピードアクションの進化形の完成を、心待ちにしていてほしい！



『ソニックヒーローズ』ディレクター 飯塚隆氏 E3 インタビュー

――今回は3人によるチームアクションという斬新なものになってますね。

飯塚　GC版『ソニックアドベンチャー2バトル』の開発が終わってすぐ今作の企画に取りかかりました。ソニックらしさを残しつつも見た目やプレイ感覚がいままでにない新しいものにしたい、というのが第一にあり、今回はスピードアクションに加え、パワー、フライの要素を取り入れた"チームアクション"という新コンセプトを取り入れたのです。

また、『ソニック』シリーズのすべてをこの作品に注ぎ込もうと企画しましたので、キャラクターもオールスター的なものにしました。とくに『カオティクス』は、古くからのソニックファンには喜んでもらえるんじゃないかな（笑）。

――3機種同時発売というのは、かなり大変だと思うのですが。

飯塚　今年は"ソニックイヤー"ということで、テレビアニメもスタートして、『ソニック』のゲームがたくさん発売されます。なかでも本作がいちばんの目玉なので、できるだけ多くの人に遊んでもらいたいんです。そこで3機種全部で発売しよう、と。『ソニックヒーローズ』が欲しい！と思ったら、機種を選ばずに買えるようにしたかったんです。

なので、機種ごとの差はつけないつもりです。他機種の友だちとタイムアタックで競い合う場合でも、まったく同じ操作をすればまったく同じ結果になるようにしたいな、と。

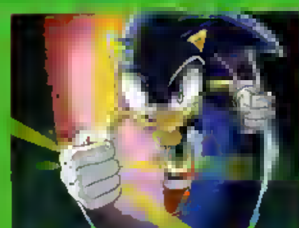
――Xbox版で初めて『ソニック』を遊ぶユーザーにひと言お願いします。

飯塚　いままで感じたことのない、まったく新しいアクションゲームとして楽しんでいただけると思います。ソニック12年間の集大成として開発しておりますので、ハイスピードアクションをぜひ味わってください。

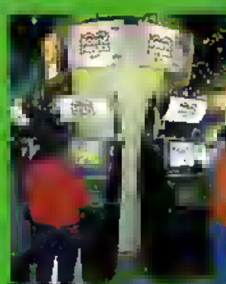


ソニックチームUSA　飯塚 隆

1999年よりアメリカにソニックチームUSAを設立。『ソニックアドベンチャー2』からはUSAチームがメインで制作している。



⬆日曜朝8時30分よりテレビ東京系列で放送中のアニメ『ソニックX』は、アメリカでの放送も決定した。今年は日米でソニック旋風が巻き起こるのか!?



⬅マイクロソフトブースでも『ソニックヒーローズ』は大盛況ー セガブースでは3機種とも遊ぶことができた。

緊急速報!!
Urgent news flash!!







世界各国を転戦して夢のクルマをゲットせよ!

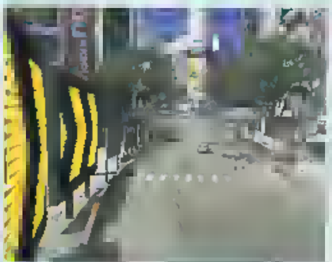
Xboxのパワーで、リアルに構築された街並みを、日本、そして世界のスーパーカーで駆け抜けろ!

タイトル	サーカスドライブ		
発売元	カプコン	ジャンル	アクティブレーシング
発売日	8月発売予定	価格	6800円(税別)
開発	カプコン	制作者	
ブロック数	未定	システム対応	5.1ch
その他	対象年齢未定 ハンドルコントローラ対応		

87+∞のクルマで、世界各地をサーカスドライビング!!

Xboxのパワーを活かした新感覚ドライブゲームがカプコンからリリースされる。登場するクルマは，もちろんすべて実車をシミュレートしたもの。また、コースも世界各国の街並みがリアルに再現されているぞ。

本作では，世界を舞台に転戦し、47車種の名車と，カスタマイズされたエアロパーツ車40車種を手に入れるのが目的となる。全車種ゲットを目指して、世界中を駆け抜けろ!



⬆見慣れた風景がゲーム中に登場。これは渋谷の駅前か!? サーカス団のごとく，世界各国を転戦して，ポイントを貯めよう。

POINT1 世界の名車47台で戦おう!

『サーカスドライブ』に登場するクルマは、世界の名車ばかりとなっている。選りすぐられた，世界のスーパーカーは全部で47車種。それにエアロパーツでカスタマイズされた40車種が加わることで，計87台にもおよぶクルマが登場するのだ。さらには，それぞれのクルマには，カラーバリエーションが数多く用意されているので，その数はさらに増えることになる。自分の好みのクルマでレースができるってことだね。

また，Xboxのパワーを活かし，クルマの影やヘッドライトが背景と車体に反射しあう一体感のある画面を実現しているのも見どころだ。

海外スーパーカーも登場!





⬆➡日本のスポーツカー，シルビアも登場。世界からは，マスタングをチューニングしたコブラRなんてマニアックなクルマも参戦決定だ!

POINT2 サーカスモードでポイントを貯めろ!

世界各国を転戦して，さまざまなスーパーカーをゲットしていくメインモードが，"サーカスモード"だ。ただ単に複数台のクルマで先着を競うだけでなく，さまざまなレースシチュエーションが用意されているのが特徴となる。ここでは，3つの状況別レースの詳細を紹介していこう。

CHAMPIONSHIP

クルマの出力によって分けられたトーナメントレースに参加し，ドライバーズポイントを獲得するのが目的。最終的に，最上位クラスでの総合優勝を目指して戦うことになる。



⬆レース中の画面は，マップ，メーター，ラップタイム，バックミラーと，わかりやすく構成されている。客観視点も当然ある?

LINE-LINE

ポイントが並べられたコース上を単独で走り，集めたポイントに応じてドライバーズポイントを獲得するという，一風変わったレース。

DUEL

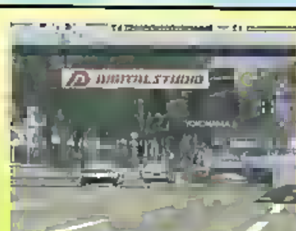
エアロパーツ車を入手できるモードがこれ。特定のエアロパーツ車と，規定車2～3台を操り，1体1で対戦し，すべて勝利するとゲットだ。



➡規定車使用での対戦というのがミソ。とんでもなく不利なクルマだったらどうしよう!

そのほかこんなモードも

メインのサーカスモードだけでなく，さまざまなモードが用意されている。アーケードモードでは，登場するすべてのクルマで自由に走ることができるのだ。また各モードで出した最高の走りを何度も見られる，リプレイシアターモードもあるぞ。



⬆リプレイシアターでは，自分の走りをさまざまな視点で見ることができるのだ。

日本車はもちろん、アメリカ・ヨーロッパの名車が続々登場！

レースゲームのいちばんの楽しみといえば、やはりどんなクルマを運転できるかということだろう。その点『サーカスドライブ』は合格だ。日本のスポーツカーはもちろん、世界に名だたるスーパースポーツの数々が登場するぞ。今回はエアロパーツを装着したクルマは公開できなかったが、エアロパーツは形状によって、クルマの表情を大きく変える重要な要素。きっと登場車種数以上のインパクトを残してくれるに違いない！

欧米は今回紹介以外のメーカーも!?

欧米からは、フォード、シボレー、アウディ、ルーフ、ルノー、ロータスの参戦が発表されている。もちろんそれだけに止まらず、さらなるメーカーも登場するとのことだ。今回紹介する車種を見てみると、1780ccから5000ccオーバーまでと、その車格の豊富さが目につく。サーカスモードのチャンピオンシップではクラス別での戦いになるだけに、参戦メーカーや排気量から、登場するクルマを推理してみるのもありかな？

日本車は6大メーカーがレースに参戦！

欧米に対して、日本からはトヨタ、ニッサン、ホンダ、スバル、マツダ、ミツビシと、6大メーカーが参戦決定。軽自動車を中心に販売しているダイハツ、スズキがないだけで、日本のメーカーはフル登場といっていいだろう。また、現在は生産中止となったスカイラインGT-Rやスープラ、RX-7といった名車たちが登場するのもポイント。ちなみに今回紹介している画面はすべてゲーム中のもの。ムービーじゃないぞ！

HONDA INTEGRA TYPE R ('01)



最高出力：220PS
最大トルク：19.0kgm　駆動方式：FF

ホンダお得意の高回転型NAエンジンを搭載。速さ＋気持ちよさのあるクルマだ。

Ford MUSTANG SVT COBRA R



最高出力：391PS
最大トルク：53.2kgm　駆動方式：FR

往年の名車、コブラの名を冠するに恥じない、メーカー主導のチューニングカー。

RENAULT Clio Sport V6 24V



最高出力：230PS
最大トルク：30.6kgm　駆動方式：MR

ルノー5ターボの再来ともいえるクルマ。大きくオーバーハングしたリアが特徴。

TOYOTA SUPRA RZ



最高出力：280PS
最大トルク：46.0kgm　駆動方式：FR

日本が世界に誇る大排気量FRスポーツ。全日本GT選手権にも参戦中のモデル。

HONDA NSX typeS Zero



最高出力：280PS
最大トルク：31.0kgm　駆動方式：MR

日本のスーパーカーといえばNSXだ。フェラーリを一蹴した実力を持つ。

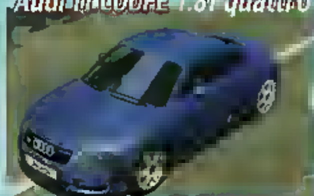
RUF CTR2



最高出力：518PS
最大トルク：69.9kgm　駆動方式：RR

ドイツのチューニングメーカーによる怪物マシン。イエローバードの異名を持つ。

Audi TT COUPE 1.8T quattro



最高出力：225PS
最大トルク：28.6kgm　駆動方式：4WD

排気量こそ1.8Lだが、ターボでパワーアップ。アウディお得意の4WDだ。

NISSAN Silvia spec-R



最高出力：250PS
最大トルク：28.0kgm　駆動方式：FR

2000ccクラスを代表するスポーツカー。ターボパワーで250馬力を実現。

SUBARU Impreeza 22B STi Version



最高出力：285PS
最大トルク：37kgm　駆動方式：4WD

ノーマルから200cc排気量をアップした、限定発売のスペシャルモデル。

↓リアルに再現された街を、日米欧のスーパーカーで駆け抜けろ！　アメ車特有の大排気量vs.日本の2000ccターボもある？



LOTUS ESPRIT '78



最高出力：350PS
最大トルク：40.8kgm　駆動方式：MR

イギリス、ロータス車のスーパーカー。ツインターボ装備で驚異的なパワー！

NISSAN SKYLINE GT-R V-spec



最高出力：280PS
最大トルク：40.0kgm　駆動方式：4WD

GT-Rの最終モデル。圧倒的なパワーと扱いやすいアテーサ4WDがポイント。

MAZDA RX-7 Type RS



最高出力：280PS
最大トルク：32.0kgm　駆動方式：FR

世界唯一のロータリーエンジンを搭載。たった1308ccで280馬力達成！

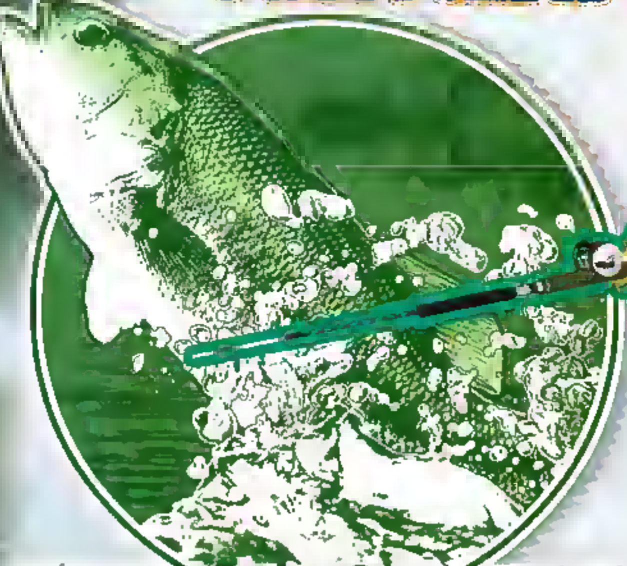
緊急速報!!
Urgent news flash!!

Xbox初となる釣りゲームは、ルアー系フィッシングの王道を行く！











LAKEMASTERS
BASS FISHING GAME

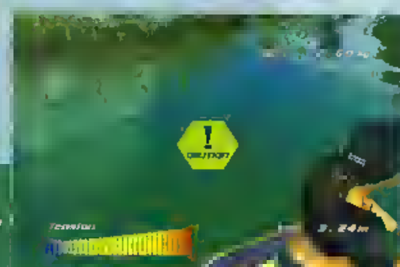
ハードの高いポテンシャルを活用した美しいグラフィックとリアルな魚の動きで、釣り愛好家も大満足！

タイトル	レイクマスターズ		
発売元	カプコン	ジャンル	バス・フィッシング
発売日	7月発売予定	価格	6800円(税別)
開発		制作者	未公表
ブロック数	4ブロック以上	システム対応	
その他	全年齢対象		



雄大な自然、ダイナミックな魚の動きを再現！シンプルな操作性で、ルアー釣りを満喫！

湖やダムを舞台に、魚との駆け引きを楽しむルアーフィッシングの魅力がタップリ詰まった本作。ロッドワークや魚の動きなど細かい部分にこだわり、ルアー愛好家のツボを心得た作りになっている。操作系はシンプルで、すぐに釣り自体を楽しむことができるのもうれしい。



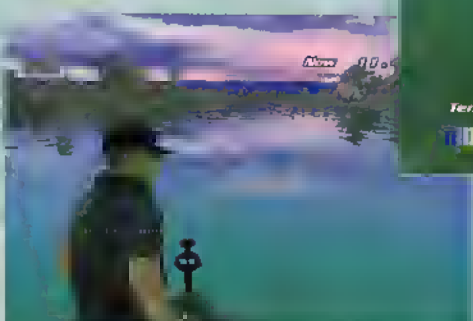
←ダイナミックな魚の動きに合わせてロッドを動かし、魚を釣り上げろ！



↑水中でのルアーの動きも細かく描かれている。ルアーによって、ロッドワークの方法、動きかたに違いが出てくるのだ。



→開発には釣りゲームのベテランスタッフが集結しているらしい……。なるほど、リアルな魚の動きもこれで納得！



→美しいグラフィックで再現された自然の中で、思いっきり釣りを楽しめる！

バラエティー豊かな3種類のモード！バス釣りを心ゆくまで堪能できる！

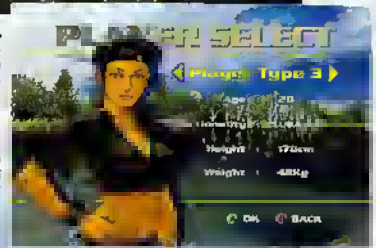
用意されているのはシミュレーション、アーケード、フリーフィッシングといった3種類のモード。どれも特徴があるので、腕に合ったモードに参加することができる。フリーで基本をマスターしたら、各種大会に挑戦してみよう。もちろん、大物を釣り上げた場合は重量や体長が記録される。記録へのチャレンジも可能だ。



←この中から好きなモードを選択。さまざまなステージで数多くのバスを釣り上げろ！



←道具も数多く用意されている。狙う魚によって変えていこう。

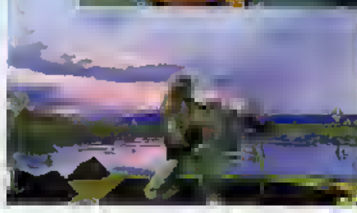


←キャラクターを選択し、ネームエントリーすれば準備OK。


→狙ったポイントにルアーをリリースし、入れ食いを狙え！



→釣りのセオリーがしっかり活用できるのもうれしい！


←時間によって、景色も変化する。こんなところも雰囲気があってイイ。



シミュレーションモード

さまざまな大会に参加し、バス釣りのおもしろさを存分に味わえるメインモード。ここでは、釣り上げた魚の種類、重量に応じてポイントをもらうことができる。このポイントを使って、ルアーやロッド、ボートなどのアイテムを購入することができれば、より大きな魚を釣ることも可能となるぞ。

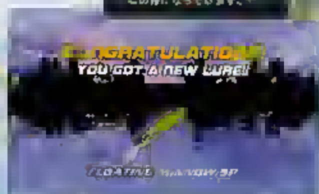




→大物を釣り上げて大会を勝ち抜くことができれば、ステージが増えていくのだ。

優秀な成績を収めて新しいルアーをゲット！





←大会で上位入賞すると、賞品としてルアーが手に入ることも！



↑←ヒントなども聞きながら、大物を狙え。規定外の魚を釣っても意味がないぞ。

アーケードモード

決められた制限時間内に10位入賞を目指し、大会をクリアーしていくモード。大会は釣り上げた魚の合計重量で順位が決定される。いかに早く魚を釣ることができるかが勝負の分かれ目となるぞ。



↑自然を相手にしているだけに、時間や天候の変化は釣りに大きな影響を与える。そのつどルアーやポイントを変更することが大切だ。



←ステージの選択も重要。魚の好む場所を的確に判断し、大漁を目指せ。釣りの知識があれば、どんなポイントが有利か簡単にわかるはず。

フリーフィッシングモード

ステージ、天候、時間帯をプレイヤーの好きに設定してプレイできるモード。ある意味、もっとも釣りを堪能できるもモードといえる。さまざまなステージで釣ることが可能となっており、練習には最適。ここで釣りの基本をマスターし、各種大会に備えるといいだろう。


↑ルアーの動きや基本をしっかりマスターしておくことが重要。

↓時間に追われることもなく、のんびり釣りを楽しめる。レッツ釣り三昧！





特別企画 出展されていた全170タイトル完全網羅!

E3 2003 徹底

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

欧米ではますます勢いに乗るXbox!
新機能や新価格など、重大発表盛りだくさん!

去る5月14～16日、アメリカのロサンゼルスにてゲームトレードショウ"E3 2003"(エレクトロニック・エンターテイメント・エキスポの略)が開催された。ここ数年、ハードメーカーを中心に重大な発表はこの場で行われるケースが多く、いまや各国から注目されている世界最大規模のゲームショウなのだ。

今年もハードメーカーはそれぞれ大きな発表会を開き、今後の新作や展開をドドーンと公開したわけだが、海外記者から話を聞いたりすると「マイクロソフトの発表会がいちばんよかった」という意見が多い。これは「たくさんの新作タイトルを見せてくれたから」だという。Xbox Music MixerやXbox Liveのパワーアップなど新展開の発表もあったが、それよりも何よりも新作タイトルをこれでもか!というくらい映像で見せてくれたのは、とても楽しかった。新しいゲーム映像が映し出されるたびに場内は「イエーッ!」と歓声やら拍手やら口笛やら大騒ぎ!確かにこれは期待が高まる。

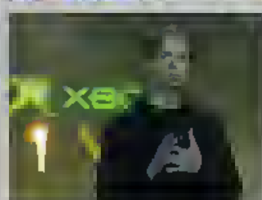
そんな興奮冷めやらぬ新作の紹介はP.48以降に譲るとして、ここではE3開催中に発表された米国での新展開を説明していこう。

大きくわけて下の囲みで説明している4つ。なかでも、日本でも展開があると思われるXbox Liveのパワーアップは非常にうれしいところ。日本ではいずれも未定だが、何らかの展開はあるだろう。



←大盛況のマイクロソフトブース。なかでも「HALO2」シアターはブースの外まで並ぶほどの大行列。ここで実機プレイを見せてくれるのだ。

「HALO2」はもっとも注目を集めたタイトルのひとつ



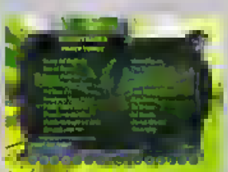
←メディア向け発表会で新機能や新ゲームが公開。



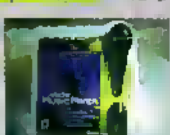
⬆Xbox Music Mixerを楽しむ部屋がマブース内に設置。完全にカラオケルーム!

Xbox Music Mixerでビデオジョッキー!?

録音した音楽をカラオケにしたり、音楽を鳴らしながらビジュアルをインタラクティブに操作してVJ気分を味わったりできるソフト。米国ではマイク同梱で年末発売予定。



←コントローラーをちょちょっと操作するだけで気分はVJ!



➡このようなマイクが同梱されて発売されるようだ。日本での展開は未定。

Xbox Liveのパワーアップ

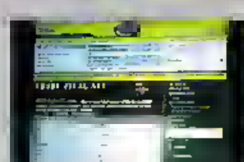
ゲームを起動せずXbox Liveにアクセスするだけでチャットできるロビー機能の追加,パソコンからXbox Liveのフレンドリストを確認できたり,「MSN Messenger Servise」経由でゲームに誘さそえる機能などが追加される。これでますますXbox Liveが使いやすくなる。これも米国では来年アップデート予定。



←Xbox Liveにつなぐだけでボイスチャットが可能に。

みんなと競い合うXSN Sports

マイクロソフトのスポーツゲームブランド。専用のウェブサイトも用意され,ランキングやリーグ,スケジュールなどが15分ごとに随時更新される。8月から展開予定。



←サイトでランキングが表示される。



➡そのゲームを体験しているすべてのユーザーがライバルとなるわけだ!

いきなり値下げの179.99ドル!

PS2の実質的な値下げが発表。ネットワークアダプタ付きで199ドル,なしで179.99ドルとなったため,競争力を維持するためにXboxも179.99ドルに。5月14日からすぐこの価格に。



←E3のマイクロソフトブースでは,値下げを大きくアピールしていたぞ。



これからのXboxのすべてがこれでわかる!

リポート!

今年のE3でいちばん熱かったのは？と聞かれれば、それは間違いなくXboxだ。とにかく遊べる新作が盛りだくさん！　この勢いはもう誰にも止められない!?

よりコンテンツを充実させ、ユーザーを大切にしていく



マイクロソフト コーポレーション
ゲーム事業担当
シニアバイスプレジデント兼
Chief Xbox Officer

ロバート・バック

Xboxがここまで伸びてきたのは、時代に合ったゲームタイトルを作ってきたこと、オンラインサービスによる差別化などが大きな理由だと思います。

北米のXbox本体価格を179.99ドルにしましたが、これは他機種の値下げに対し、価格を含めたあらゆる面で競争力を維持するために行いました。オンライン機能を充実させる発表もあったようですが、Xboxはネットワーク機能を標準搭載しており、オンラインサービスそのものを提供していますので、Xboxのほうが利用しやすいでしょう。

Music MixerによってXboxがマルチメディアマシンに方向転換したわけではありません。あくまでゲームコンテンツが中心です。Xboxユーザーの4割強が本体に音楽を録音して楽しんでいるので、もっと音楽を活用させるソフトが欲しい、というユーザーからの要望もあって実現させたものなんです。

日本市場の戦略としては、長期的に考えています。『トゥルーファンタジー ライブオンライン』（以下、『TFLO』と略）をはじめとした日本向けのコンテンツを充実させていきながら、コアユーザーを大切にして盛り上げていきたいと思います。

『HALO2』をすぐ出してほしい？まだ8分しか遊べないんだ



マイクロソフト コーポレーション
Xboxゲーム コンテンツ担当
バイスプレジデント

エド・フリーズ

今回E3で発表したタイトルはどれもビッグタイトルです。『HALO2』やレア社の3タイトルなど、どれもその完成度の高さに驚いています。いまマイクロソフトゲームスタジオで制作中のタイトルは40タイトルあり、このうちいくつかのタイトルは日本で開発しています。

今回アメリカ向けに『TFLO』を発表したのですが、非常に反響が大きく、問合せがたくさんありました。他社の『ダーククロニクル』（『TFLO』と同じくレベルファイブによる開発）が高評価なので、その影響もあるようです。

他社を買収することに関する質問は昨日から何度も受けているのですが（笑）、いままで我々は小規模な開発スタジオを中心に子会社化してきました。これからもそうだと思います。なので、たとえばセガのような大きなゲーム会社を買収することはないでしょう。

『HALO2』はあそこまで遊べるならすぐに発売してほしい？　ぜひそうしたいんですが、現状だとまだ8分程度しか遊べない（笑）。開発スタッフは前作からほとんどいっしょで、よりクオリティーの高いものに仕上げています。発売までもう少し待ってください。

欧米の人気タイトルを日本で
積極的に投入したい



マイクロソフトコーポレーション
ホーム エンターテイメント ディビジョン
コーポレート バイスプレジデント

ピーター・ムーア

Xboxは平均的なゲーム機の大きさからするとやや大きくなっています。これはさまざまな機能を標準搭載したからですが、この大きさはアメリカにおいてはまったく問題ないのですが、日本市場においてはやはり大きかった。次世代Xboxでは、日本も含めてもっとグローバルな視点で本体デザインや大きさを決めていくことになると思います。

日本においては、コンテンツ不足であるというのは認識しています。オンラインサービスを充実させるのはもちろんですが、以前と比べるとFPSやアクションアドベンチャーといった欧米で人気のあるジャンルが日本でも受け入れやすくなっていると感じています。ですから、こちらで人気のあるタイトルを積極的に投入していくことで、他機種との差別化を図っていきたいと思います。

もちろん、レベルファイブが開発している『TFLO』や、日本のマイクロソフトゲームスタジオ完全内作タイトルの『魔牙霊（Magatama）』といったオリジナルタイトルにも期待しています。これらのコンテンツを中心に、日本でXboxをもっと盛り上げていけるよう、努力します。

マイクロソフトE3出展タイトル

マイクロソフトブースは、ほかのハードメーカーや大手パブリッシャーのものと比べ、とにかくたくさん試遊台が設置してあったのが特徴だ。そのため、3日間とも大賑わい！ ステージイベントでは、開発者みずからの新作デモ、Xbox Music Mixerによるカラオケ大会、『Counter-Strike』のゲーム大会など、こちらもたくさんの人が集まっていた。

ここでは、そんなマイクロソフトブースで発表された新作タイトルの数々を、ミニインタビューとともにまとめて紹介しよう！





⬅⬆試遊台はつねに大行列。レア社タイトルなどはとくに混雑していた。そして、各種ステージイベントも必要以上に盛り上がりまくり！

実機プレイデモで会場は大盛り上がり！

HALO2

04.Q1 FPS

発売が2004年に延びるという発表もあって、E3でどの程度のものを見ることができるのか不安でもあった『HALO2』。ところが開けてビックリ！ ブース内にあるシアター内では実機デモプレイをしているではないか！

デモの舞台は地球で、飛空挺からマスターチーフが降り立って、コヴナントとの市街戦に向かっていく場面。全体で10分程度のデモだった。最初は新デザインのスナイパーライフルを使っていたが、途中から2丁の小型サブマシンガンを両手に持った。乗り物はワートホグとゴーストを確認。敵のゴーストに飛び移って奪うアクションが登場すると、「オオ！」と地鳴りのような歓声がシアター内に響き渡った。もうみんな待ちきれないといった感じ。早く遊びたい！ みんなと対戦したい!!



⬅特設スタジオの前は終日大行列に！

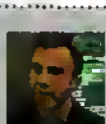


➡マスターチーフの新たな戦いが始まる！



⬅ちなみにPC版『HALO』も出展。追加マップ&武器がある。

Mini Interview



Bungie Studios
ピート・パーソンズ

今回、実機プレイで『HALO2』をお見せしたのは、このゲームのスゴさをぜひ皆さんに見てほしかったからです。序盤のシーンに見せ場を盛り込んで公開したのですが、その雰囲気は掴んでいただけたのではないでしょうか。

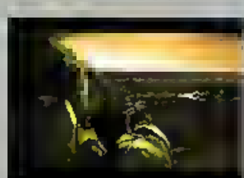
『HALO2』は前作のすぐあとの話になります。地球にコヴナントが攻めてきているのですが、舞台はずっと地球……というわけではないと思いますよ。"HALO"が出てくるのかどうかは、いまは何も答えられません（笑）。

前作と比べて武器や乗り物の種類が増えるのかどうかもはっきりと答えられないのですが、いろんな種類と交換できたほうがおもしろいですよね。でも多すぎてもよくないと思っています。

次回『HALO2』映像を見せられる場所ですか？ まだ何も決まっていませんが、それが東京ゲームショウだといいですよね（笑）。



⬆おなじみゴースト。今作ではどんな乗り物が登場するんだろう？



⬅実機デモは全編が見せ場となっていたぞ。

その全貌が少しずつ明らかに！

トゥルーファンタジーライブオンライン

– RPG

日本では発表時から話題沸騰中のMMO（多人数参加型）RPG。映像のみの出展だったが、映像そのものはE3初公開のもの。アメリカでの評判も上々らしく、世界的な注目作品となっているようだ。

会場で開発スタッフに話を聞いたり、実際に動いているところをこっそり見せてもらった限りでは、「もうこんなにできているの？」という印象だった（詳しくはP72へ！）。今号以降も随時情報を公開できそうだ！



⬅Xboxでは数少ないRPGなだけに、すごく期待しちゃうよね。



➡ほとんどの場所をシームレスに移動することが可能だという。

Mini Interview



レベルファイブ
日野晃博

皆さんの期待が高く、恥かしいものは作れないと感じております。開発スタッフ一同、精魂込めて作っており、この『TFLO』がXboxというハードの流れを大きく変えることになると信じています。

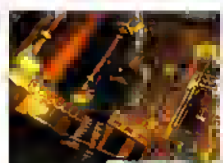
『FF』シリーズのクリエーターが手がける和風アクション！

魔牙霊（Magatama）

– ACT

ゲームショウで公開されるタイトルは、ゲーム雑誌には事前に知らされているケースがほとんどなのだが、この『魔牙霊』に関しては当日まで完全に秘密で、突如映像が公開されたまさに隠し玉タイトルだった。

中世の日本を舞台にした和風アクションゲームということはわかったが、それ以外は一切不明。プロデューサーの川井博司氏は元スクウェアで、『FF』や『パラサイト・イブ』シリーズのプログラマーだったそうだ。

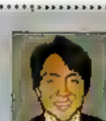


⬅両手に刀を持つ主人公。これを振り回して敵と戦うようだ―



➡カッパのようなモンスターと戦う主人公。一気に倒せ！

Mini Interview



マイクロソフト
川井博司

日本のユーザーのために、日本のマイクロソフトが内部スタッフだけで制作しているオリジナルタイトルです。わかりやすく誰でも遊べるゲームになっておりますので、楽しみにしていてください。

［スペック表記の見方］■=オレンジ色でXbox Live対応 04.Q1=米国での発売時期。この例の場合は"2004年第1四半期"を意味する。"03.12"なら"2003年12月"。また、"!"は5月30日現在で発売中、"-"は発売日未定。 ADV =ジャンル。略称の意味は以下のとおり。ADV：アドベンチャー、ACT：アクション、FPS：ファーストパーソンシューティング、DRI：ドライブアクションRPG：ロールプレイングゲーム、SLG：シミュレーションゲーム、SPT：スポーツ

レアからプレイヤブルで3タイトル出展

去年、子会社化したレア社によるゲームが、一気に3タイトルもプレイヤブルで出展されていた。トゥーンシェーディングのアクションゲーム『Grabbed by the Ghoulies』はこのE3で初公開タイトルで、多くの人たちから注目を集めていた。



マイクロソフト
ジェイムス・ビーベイアート

このほかあと2本、『Perfect Dark Zero』(Xbox Live対応予定)と極秘タイトルを1本開発中です。来年には発表できそうです。もちろんこれらも日本市場にも向けて提供したいと考えています。

Grabbed by the Ghoulies

'03.10 ACT

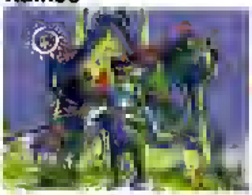




↑➡数々の道具を使い、トラップをかわして幽霊屋敷のモンスターを退治していく。

Kameo

'04.Q2 ACT



↑状況に合わせていろんなモンスターに変身、その能力を利用して悪と戦う。

Conker: Live and Uncut Live!

― ACT



↑プレイヤーキャラのリスが可愛く見えるが、じつはブラックユーモアたっぷり。

Counter-Strike for Xbox

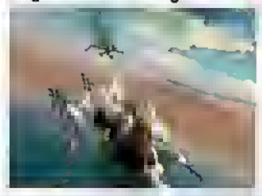
― FPR



↑高い人気を誇るPC版の移植作。対戦がいい。

Crimson Skies: High Road to Revenge

'03.Q4 ACT



↑簡単操作で自由に空を飛べるフライトACT。

Midtown Madness 3

'03.Q2 DRI



↑ワシントンとパリをルール無用でドライブ!

Voodoo Vince

'03.Q4 ACT



↑ブードゥー魔術を使った攻撃で突き進め!

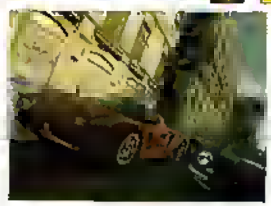


Bizarre Creations
ニック・ウィスウェル

プログラムはすべて一新し、前作の制作で培ったノウハウを活用し、ハードの性能をフルに引き出したものになっています。グラフィクス、車の挙動がよくなったのは当然ですが、効果音も前作以上に迫力のある5.1chサラウンドを感じることができます。

Project Gotham Racing 2

'03.Q4 DRI



↑Liveによるゴーストカーのダウンロードも。

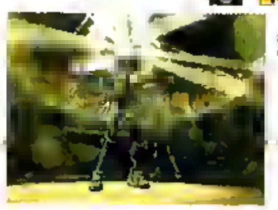


マイクロソフト
ピーター・コネリー

よくタイトルの語源を聞かれるのですが、日本語で響きのいい"ステキ"(素敵)からとりました。ビジュアル面では日本のアニメをかなり意識しています。ぜひ日本のユーザーにもプレイしてもらいたいので、ローカライズも検討していきたいと思っています。

Sudeki

'03.Q4 RPG



↑4人のキャラを操作する痛快アクションRPG。

XSN Sportsはすべて Xbox Live対応!

マイクロソフトから発売されるスポーツゲームのブランドが、このXSN Sportsだ。ブースでこれらのゲームに熱中して対戦している人は、みんな超真剣な顔に!?

Amped 2

'03.Q4 SPT



Links 2004

'03.Q4 SPT



NFL Fever 2004

'03.8 SPT



NHL Rivals 2004

'03.Q4 SPT



Top Spin

'03.4 SPT





Digital Anvil
エリン・ロバーツ

開発当初はもっとタクティカルなシステムだったんですが、最終的には純粋なアクション性を追求しました。操作感覚は『HALO』とほとんど同じですよ。

Brute Force

'03.5 ACT



⬅4人のキャラクターに指示を出したり使い分けたりして戦う。

ピーター・モリニュー氏の意欲作もまもなく発売!!

モリニュー氏が制作総指揮、氏率いるLionhead Studios社のサテライトカンパニーがそれぞれのタイトルを制作。これまで大ヒット作を連発しているクリエーターが作る作品なだけに、欧米での期待は大きい。ちなみに『Falbe』は、発表当時は『Project Ego』というタイトルだった。

BC

'04.Q2 ACT



⬅紀元前の"ヒト"となり、原始の世界で生活していくゲーム。



INTREPID
ジョナサン・ライダー

自由度の高いアクションゲームです。狩猟する動物や魚も、この世界の生態系に基づいて生きています。ゲーム自体はシンプルですが、この世界全体はリアルにシミュレートしているんです。そんな自然の中の生活を楽しんでほしいですね。

Fable



↑➡プレイヤーのアクションによって、キャラクターの人間像が形成されていくRPG。

'04.Q2 RPG



Big Blue Box
ディーン・カーター(左)
シモン・カーター(右)

私たちが住んでいる街が、とても自然が美しいところなんです。そんな自然の美しさを、Xboxだからこそできる表現力でできるかぎり表現しています。じっくりと見てください。



Big Blue Box
イアン・ラベット

2年半まえにXboxと出会ったことによって、この『Fable』が生まれました。タイトルの言葉の意味でもある"寓話"というものを、このゲームを通じて表現していきたいと思っています

怒濤のプレイヤブル＆映像出展！

E3 2003 ライセンシータイトル一挙紹介!!

ここからは、今回のE3で何かしらの出展があったサードパーティーのXbox用タイトルをどどどっと紹介！　目立たないブースで控えめに動いていたものも含め、全力で集めてきた情報をお伝え！

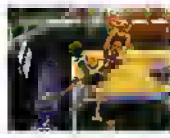
Acclaim


'03.10 ACT

Alias
CIAのエージェント・シドニーが、殺されたフィアンセにまつわる陰謀を追うアクション。


'03.9 ACT

Gladiator: Sword of Vengeance
戦争や疫病で荒廃した古代ローマを救うため、神に選ばれた奴隷戦士が冒険する。


'03.11 SPT

NBA Jam 2004
コミカルな選手とド派手なバスケットアクション。同社のロングシリーズ最新作。


'03.7 DRI

XGRA:Extreme-G Racing Association
未来世界でくり広げられる危険なレース。ウェポンの使いかたも勝負のカギとなる。

Activision

Doom 3
― FPS





FPS人気の火付け役とも言えるシリーズの最新作が映像出展。正式発表はまだだが、Live対応は間違いなし？


'03.9 ACT

Disney's Extreme Skate Adventure
ディズニーの人気キャラが多数登場する。箱庭型のスケーティングアクション。


― DRI

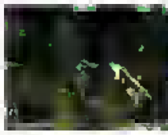
MTX Mototrax
モトクロスバイクで華麗なトリックを決めるモータースポーツ。屋内ステージもあり。


'03.10 ACT

Pitfall Harry
元祖探検アクション『ピットフォール』の最新作。財宝を求めて50の冒険に挑戦。


'03.6 FPS

Soldier of Fortune II: Double Helix
戦闘、人質救助、軍事情報収集など、多彩な作戦に挑むFPS。マルチプレイも搭載。


'04 FPS

Trinity
ダークな未来世界が特徴のFPS。赤外線や熱感知、時間操作などを駆使して戦う。


'03.9 ACT

True Crime: Streets of L.A.
暴力に満ちたL.A.で、撃つ・殴る・轢くなどヤンチャの限りを尽くすバイオレンスACT。


'03.6 SPT

Wakeboarding Unleashed Featuring Shaun Murray
水上スノーボードの爽快感を再現したXスポーツ系。トリックを決めてスコアを稼ぐ。


I ACT

X2 Wolverine's Revenge
『X MEN』でおなじみのウルヴァリンが主人公の格闘ACT。映画公開に合わせて発売。

Atari

Deadman's Hand
'03.10 ADV

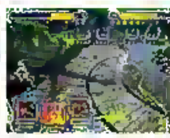




まだ詳細は不明だが、舞台は西部開拓時代のようだ。銃撃戦、ポーカー、暴れ馬乗りなども楽しめそう？


? ADV

Enter the Matrix
映画『マトリックス』のサイドストーリーをゲーム化。日本でも近日発売予定（P128）。


'03.11 TAB

Magic The Gathering: Battle Grounds
カードゲーム本来の戦略性に若干のアクションと豪華な演出をプラス。Live対戦可。


'03.11 ACT

Mission Impossible: Operation Surma
潜入や秘密装置など、映画『ミッションインポッシブル』の魅力をベースにした新作。


'04.6 FPS

Shadow Ops: Red Mercury
舞台を現代に設定し、現実っぽいリアル感にこだわったFPS。Live対戦にも対応。

BAM!Entertainment


'03.9 ACT

Walace & Grommit in Project Zoo
人気クレイアニメ『ウォレス＆グルミット』をゲーム化。箱庭型のフィールドを探検。

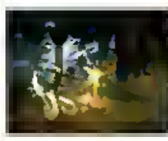
Bethesda


'03.03 RPG

Morrowind Game of the Year Edition
昨年、Xboxで最高セールスを記録した主観視点RPGに新クエストなどを追加。


'03.6 ADV

Pirates of the Caribbean
カリブ海を航海して宝を探索。帆船どうしの海戦や決闘もありの海洋アドベンチャー。


'04.01 ADV

Call of Cthulhu:Dark Corners of the Earth
H.P.ラブクラフト原作の古典怪奇作『クトゥルーの呼び声』をゲーム化。主観視点ADV。

Capcom


'03.8 SPT

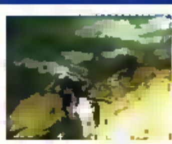
Pro Cast Sports Fishing
大会に出場し、賞金を稼いでいくバス釣りゲーム。日本タイトルは『レイクマスターズ』。


'03.8 ACT

Dino Crisis 3
日本では発売直前の『ディノ3』。海外の恐竜人気はかなり高い。詳報はP56へ。

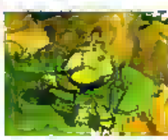

'03.6 DRI

Group S Challenge
日本では『サーカスドライブ』の名で登場。モナコや東京など、世界の都市を疾走する。

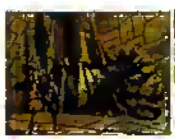

― ACT

Steel Battalion: Line of Contact
日本では『鉄騎大戦』の名前で発表されたLive対戦専用の『鉄騎』。詳しくはP26へ。

CDV

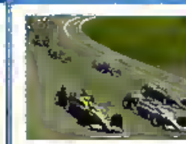

'03.02 ACT

The Kore Gang
任意に変更可能な3人のキャラがパワードスーツに乗り込み、その力で探検する。

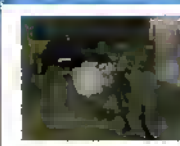

'03.02 ACT

Vultures
暗く閉ざされた未来。主人公は自由をつかみ取るために、アリーナで戦い続ける。

Codemasters


'03.5 DRI

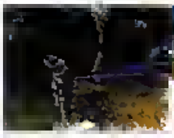
Indy Car Series
インディーレースの公式ライセンスにより、実名チームやドライバー、カーが登場。


'03.10 SLG

Operation Flashpoint
PCなどで人気を博したリアル指向の戦術SLG。実在の軍事兵器が多数登場する。

［スペック表記の見方］■＝オレンジ色でXbox Live対応　'04.01＝米国での発売時期。この例の場合は"2004年第1四半期"を意味する。"03.12"なら"2003年12月"。また、"I"は5月30日現在で発売中、"-"は発売日未定。　ADV＝ジャンル。略称の意味は以下のとおり。ADV：アドベンチャー、ACT：アクション、FPS：ファーストパーソンシューティング、DRI：ドライブアクション、RPG：ロールプレイングゲーム、SLG：シミュレーションゲーム、SPT：スポーツ、SHT：シューティング、TAB：テーブル

DreamCatcher



03.4 RPG

Arx Fatalis

怪物が徘徊するファンタジー世界のRPG。戦闘などはリアルタイム要素もアリ。



03.9 SPT

Xtreme Beach Soccer

狙ってつけたとしか思えないタイトルだが、内容は意外にマジメなビーチサッカー。

ElectronicArts



03.2 SLG

Alien vs. Predator Extinction

FPSとして人気だったシリーズが戦術SLGに。3つの種族からひとつを選んで敵と戦う。



03.03 ADV

BIONICLE

レゴの人気フィギュア「バイオニクル」をゲーム化。異なる能力の戦士たちを操る。



03.03 SPT

FIFA 2004

FIFA公認によるサッカーゲームの最新版。世界中の350以上のチームが登場する。



03.9 ACT

Freedom: Soldiers of Liberty

ソ連が冷戦に勝ったあとのN.Y.というパラレル世界でくり広げられるアクション。

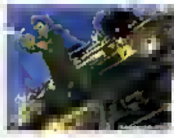
Harry Potter: Quidditch World Cup

03.04 ACT





「ハリー・ポッター」の作品内に登場する魔法の球技・クィディッチをゲーム化。いくつものチームが優勝を争う。



03.03 ADA

James Bond 007 Everything or Nothing

「007」シリーズの完全新作。多彩な秘密装置を使って極秘任務を遂行していく。



03.6 FPS

Mace Griffin Bounty Hunter

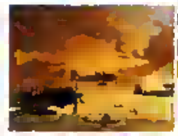
舞台は宇宙。過去への復讐に生きる賞金稼ぎが主人公のFPS。武器は多数登場。



03.8 SPT

Madden NFL 2004

NFLの名物解説者ジョン・マッデンをフィーチャーしたアメフトゲーム。その最新版。



03.04 FPS

Medal of Honor: Rising Sun

人気FPSシリーズの新作。第二次大戦にふたつの視点から迫る2部シリーズの1作目。



03.03 DRI

NASCAR Thunder 2004

ナスカーレーシングの実在チームやスポンサーを完全再現。定番シリーズの新作。



— SPT

NBA Live 2004

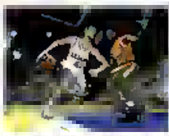
最新データを採用した人気NBAゲームシリーズ。CPUプレイヤーのAIも強化。



03.7 SPT

NCAA Football 2004

最新のデータに基づいて米大学サッカーリーグの魅力をシミュレートしたタイトル。



03.03 SPT

NCAA March Madness 2004

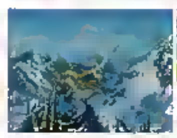
米大学リーグをフィーチャーしたバスケットゲーム。本格的なチーム育成要素が特徴。



04.01 DRI

Need for Speed Underground

違法な路上レースがテーマ。実在車種を細かくカスタマイズすることができる。



03.04 ACT

SSX 3

Xスポーツとしてのスノーボードの激しさを全面に押し出した人気シリーズの新作。



03.10 ACT

The Lord of the Rings: The Return of the King

3部作となる映画「ロード・オブ・ザ・リング」。その第3部「王の帰還」のゲーム版。



— SLG

The Sims

ミニチュア世界の住人・シムの生活を観察する異色SLG。邦題は「シム・ピープル」。



03 SPT

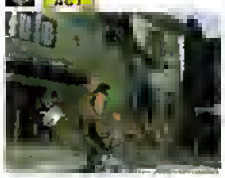
Tiger Woods PGA Tour 2004

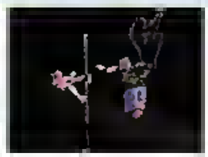
タイガー・ウッズのスイングを唯一完全に再現したPGAツアー公認のゴルフゲーム。

Eidos

Backyard Wrestling

03.9 ACT





全米で流行っているストリートファイトスタイルのレスリングをゲーム化。キャラ、ステージともハチャメチャ。



03.03 ACT

Chain Gang

ユニークなアニマルキャラが多彩なアクションで大量破壊をくり広げるドタバタ系。



03.03 ADV

Deus Ex: Invisible War

近未来SFタッチのアクションADV。自分の姿を消すなど、多彩な能力を用いて戦う。



03.11 ACT

Legacy of Kain: Defiance

ふたりの主人公が多彩な技で戦う格闘アクションの続編。爽快感をさらに強化。



03.02 DRI

The Italian Job

今夏公開の同名映画をカーアクションゲーム化。ストーリー、ミッションモードほか。



03.03 ACT

Thief III

PCで人気を博した潜入系ACT。闇にまぎれ、気づかれないように敵を暗殺していく。

Gotham Games



03.02 ACT

Conflict: Desert Storm II -Back to Baghdad

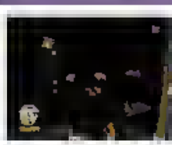
米か英の部隊(4キャラ編成)を選び、さまざまな任務をこなしていく軍事アクション。



03.9 ACT

MTV's Celebrity Deathmatch

MTVのクレイアニメをゲーム化。操作可能な15人の有名人どうしを戦わせて笑う。



03.7 ACT

The Great Escape

同名の名作映画(邦題「大脱走」)をゲーム化。舞台はもちろん、同様の捕虜収容所。

InterServ



04.02 ACT

Meteor Blade

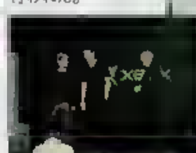
16人でオンライン対戦が楽しめる武器格闘ACT。InterServは台湾の会社。

EVENT Report 1 The Xbox Briefing

E3開催直前の12日、マスコミ向けにThe Xbox Briefingが行われた。ロビー・バック氏、エド・フリーズ氏、J・アラード氏の3人で新作タイトルを紹介。なかでも、とくに会場が盛り上がったのは「DOOM3」の映像と「HALO2」の実機プレイデモ。FPSというジャンルの強さはもちろんだが、これまでのゲームとは一線を画すハイクオリティーのビジュアルに場内は拍手喝采！



⬇Xbox Music MixerやXbox Live新機能の紹介デモも行われた。



⬆会場となったThe Grand Olympic Auditoriumは、テレビ収録やスポーツイベント、コンサートなどに使われている多目的ホールだ。

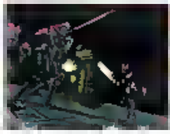
Kemco



Rogue Ops

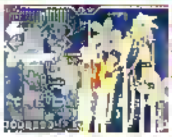
元特殊部隊の女エージェントが殺された家族の謎を追う、スニーキングアクション。

Konami



Apocalyptica

甦ったサタンに支配された地球を救うため、攻撃が異なる3キャラを操って戦っていく。



Dance Dance Revolution Ultramix

ダンスリズムACTの新作。ブースには専用のマットコントローラーも出展。試遊できた。



Silent Scope Complete

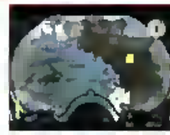
同スナイプゲームの初期シリーズ3作品と、新作となる『3』を1パッケージに収録。



Teenage Mutant Ninja Turtles

米テレビアニメの本年復活に合わせ、おなじみの忍者ガメ4人組がゲームでも復活。

LucasArts



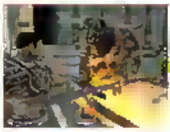
Armed & Dangerous

圧倒的多数の敵を、ふたりの護衛キャラとともに撃退。3人称視点のアクションSHT。



Full Throttle II Hell on Wheels

PCで登場した暴走族ADVの新作。荒くれ者の主人公ベンの好物は暴走とケンカ。



Gladius

古代ローマが舞台のアクションRPG。技や装備を組み合わせてキャラをカスタマイズ。



Secret Weapons Over Normandy

世界15戦域、30以上の空対空戦、地対空戦をシミュレートできる硬派な戦闘SLG。



Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy

ジェダイの養成学校を舞台に多彩な武器アクションが楽しめる。対戦プレイも充実。



Star Wars: Knights of the Old Republic

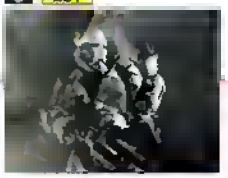
映画版から4千年遡った時代の物語。拮抗する光と闇、両サイドからキャラを選べる。



Wrath Unleashed

神代の時代で数々の神話上の生き物が戦いをくり広げるアクション&ストラテジー。

Star Wars: Republic Commando





E3前日のMSブリーフィングで映像が公開された『スター・ウォーズ』の完全新作。クローン戦争時代の物語。

Majesco



Advent Rising

SF作家オースン・スコット・カード原案の宇宙冒険。3人称視点のアクションADV。



Black 9

2080年の未来で戦う3人称視点のACT。4種の外見を土台にキャラをカスタマイズ。



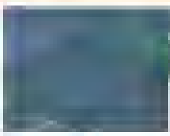
BlowOut

未来世界のコマンドーとなり迫り来る異星人を撃退。クリーチャーデザインは韮沢靖。



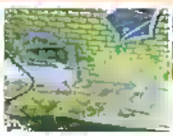
Drake

同名コミックが原作のシューティングACT。セルシェーディング画面が目をひく。



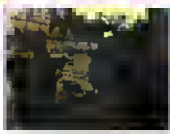
Maxxis Ultimate ATV

公式ライセンスにより実在のATV(3輪オフロードバイク)が登場するスタントレース。



Pumpkin Man

ハロウィンのゴシックホラー色をフィーチャーした3人称視点のACTアドベンチャー。



Memorick: The Apprentice Knight

『アーサー王の伝説』をベースに11章のストーリーが展開する冒険アドベンチャー。



ESPionage

通常の武器に加え、特殊な超能力を用いて作戦を遂行する潜入系のアクション。



Freaky Flyers

13人のカートゥーンキャラによるドタバタ飛行機レース。アイテムでライバルを妨害可。



MLB Slugfest 2004

緻密なデータよりも爽快感重視。簡単操作で豪快な打撃戦が楽しめる大リーグ野球。



NBA Ballers

1 ON 1をフィーチャーしたバスケット。NBAプレイヤーを操って爽快なプレイが可能。



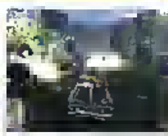
NFL Blitz Pro

同社NFLシリーズ最新作。従来の手軽さを残しつつ、データ面も強化してリアル指向へ。



NHL Hitz Pro

『NFL Blitz』同様、従来シリーズに比べ、よりシミュレーション性を高めたNHLもの。



[illegible]

まったく異なる3つの地区で全30ミッションをクリアーしていくカーアクション。



Spy Hunter 2

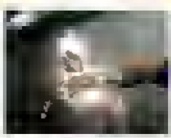
さまざまな装備が施された武装カーを駆って、多彩なミッションに挑むカーアクション。



The Suffering

主人公は囚人。死刑囚収容所を舞台にくり広げられる、凄惨なサバイバルホラー。

Namco



Breakdown

ナムコ期待の新作はCGムービーのみの出展だった。具体的なゲーム情報はP32へ。



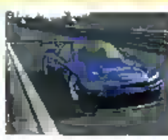
Extreme Force: Grant City Anti-Crime

『デッド トゥ ライツ』の続編ともいえそうなアクションADV。舞台はグラントシティ。



kill.switch

現代が舞台のミリタリーアクションADV。高度な敵のAIにも注目。米ナムコ開発。



R: Racing Evolution

ナムコブースで映像のみ出展されていた新作レースタイトル。詳しくはP34へ。



Soul Calibur II

米では今夏に発売される『ソウルキャリバーII』。試遊台の前はつねに大盛況だった。



Spawn

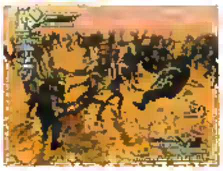
スポーンが原作そのままの攻撃で敵を蹴散らしていく一対多数型の3Dアクション。

【スペック表記の見方】■=オレンジ色でXbox Live対応　04.01=米国での発売時期。この例の場合は'2004年第1四半期'を意味する。'03.12'なら'2003年12月'。また、'1'は5月30日現在で発売中。'-'は発売日未定。　ADV=ジャンル。略称の意味は以下のとおり。ADV：アドベンチャー、ACT：アクション、FPS：ファーストパーソンシューティング、DRI：ドライブアクション、RPG：ロールプレイングゲーム、SLG：シミュレーションゲーム、SPT：スポーツ、SHT：シューティング、TAB：テーブル

Phantagram

Kingdom Under Fire: The Crusaders

'03 ACT



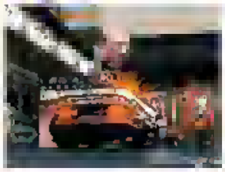


人またはモンスター軍の将軍となって部隊を指揮し、みずからも戦闘に参加して戦う軍勢ストラテジーアクション。

Rockstar Games

Midnight Club II

'03.6 DRI





パリ、ロス、東京などの街中を疾走する公道レーシングゲーム。Xbox Live対応でマルチプレイ対戦も可能。

セガ

Sega GT Online

'03 DRI





ワウ開発の「sega・GT 2002」がLive対応になって登場。セガやMSのブースでは実際に通信対戦ができた。

NBA 2K4

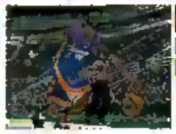
'03.03 SPT



セガ・スポーツの定番、2Kシリーズの最新NBA版。リアルな選手が実名で登場。

NCAA College Basketball 2K4

— SPT



NCAAとは、米でNBAと人気を二分する大学リーグのバスケット。育成要素もアリ。

NFL 2K4

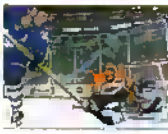
'03.3 SPT



NFL2Kシリーズの新年度版。完成されたシステムはそのままに、最新のデータを反映。

NHL 2K4

'03 SPT



プロアイスホッケーも米では非常にメジャー。2K作品はビジュアルコンセプト開発。

Otogi -Myth of Demons

'03.8 ACT



米ではセガ販売となるフロム・ソフトウェアの「O・TO・GI」。日本では発売済み。

Sonic Heroes

— ACT



ソニックチームUSAが3機種同時に開発中の「ソニック」完全新作。詳しくはP38へ。

Simon & Schuster

Outlaw Volleyball: Spike or Die

'03.6 ACT



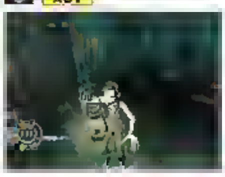


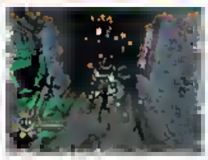
クセものぞろいの16人が戦う。パンチ・キックなど何でもありの反則バレーボール。

TDK

The Haunted Mansion

'03.03 ACT





ディズニーランドの人気アトラクションを映像&ゲーム化。ランプを片手に薄暗いオバケ屋敷を探検する。

check! ▸▸ E3 2003

色とりどりの出展ブース

セガ

今年は"ソニックイヤー"ということで、新作の「ソニック」が各機種でたくさん並んでいたぞ。Xboxタイトルでは「SegaGT Online」などが出されていた。



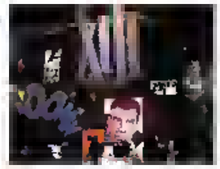


テクモ

「ビキニは好きか!?」「イエー!」と異様な熱気に包まれた「DOAX」水着ショウ。水着はテクモオンラインショップで販売されている「DOAX」水着だ。

Ubiソフト

爆発的人気を誇る「Tom Clancy's」シリーズや新作「XIII」が人気を集めていた。どれもXbox版があるだけに、ぜひ日本向けにローカライズをしてほしい。



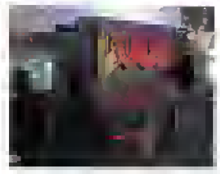


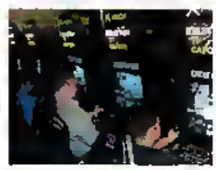
ナムコ

ナムコのレースゲームが登場してちょうど20周年にあたる今年に登場する「R:Racing Revolution」はビデオ出展のみ。日本発売未定の新作もあった。

アクティビジョン

Xboxでは9タイトルもの出展があったが、日本版が出るかというと微妙なところ。「DOOM3」と「True Crime」はぜひとも日本での発売をお願いしたい。





カプコン

Xbox Live対応版「Steel Battalion Line of Contact」(日本では「鉄騎大戦」)はマイクロソフトブースとつなげてネットワーク対戦を行っていたぞ!

Corvette: Zero to Gone

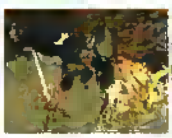
'03 DRI



シボレー50年の歴史の中から80種以上のコルベット・モデルが登場するレーシング。

Masters of the Universe He-Man: Defender of Grayskull

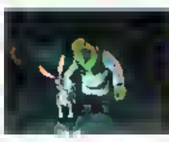
'03.07 ACT



アニメのメジャーヒーローHE-MANが多彩なコンボで敵を粉砕。アクションADV。

Shrek 2

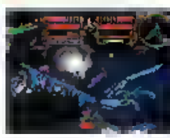
'04.6 ADV



同時制作中の同名ファンタジー映画のゲーム版。本作だけの特別シーンもあり。

Star Trek Shattered Universe

'03.03 SHT

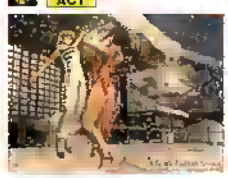


「スタートレック」の世界観の中で作られた3DSHT。宇宙に煌めく美しいエフェクト。

Tecmo

Dead or Alive Online

'03.04 ACT





Team Ninjaの原点と言える初代「DOA」と同「2」がセットで復活。両作品とも通信対戦が可能。詳しくはP22へ。

Ninja Gaiden

— ACT

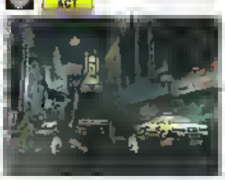


映像出展のほか、イベントでは板垣氏みずからがプレイを披露。詳しくはP18へ。

The 300 Company

The Four Horsemen of the Apocalypse

'03.10 ACT





黙示録にある終末をテーマにしたACT。飛び散る四肢や血しぶきなど、バイオレンスな演出を前面に出している。

High Heat Major League Baseball 2004

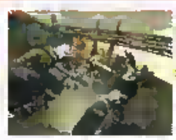
! SPT



すべての選手モーションを新しくしたシリーズ最新作。選手エディットの充実度もウリ。

Jacked

'03.9 DRI



パイプやショットガンなど、20種以上の武器で周囲を攻撃できる妨害バイクレース。

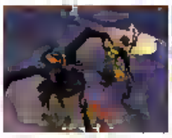
SRS: Street Racing Syndicate

'03.6 DRI



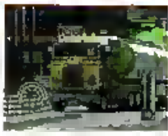
クルマを改造して強化する公道レース。海外レースクイーン18人の実写映像も収録。

THQ



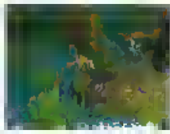
Alter Echo
03.02 ACT

攻撃が異なる3つの姿と時間停止能力を持つ主人公を操り、敵をせん滅するACT。



Big Mutha Truckers
03.02 DRI

18輪トレーラーを運転して5つの都市を巡り、積荷を運んでお金をかせぐのが目的。



Disney/Pixar Finding Nemo
! ACT

同名ディズニー映画をゲーム化。ネモとその仲間たちを操って15ステージを探検。



Full Spectrum Warrior
- ACT

2チーム9人構成の部隊を指揮する軍曹となり、チームを切り替えながら作戦を遂行。



MotoGP 2
! DRI

実在のライダーやレーサーが登場する二輪レース。Xbox Liveで16人対戦が可能。



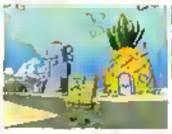
MX Unleashed
- DRI

実在のモトクロスバイクとギア、50トラックを再現。レースやフリースタイル競技など。



Scooby Doo
- ADV

同名の米国民的アニメの世界を忠実に再現。おなじみの仲間が新しい事件に挑む。



SpongeBob SquarePants
- ACT

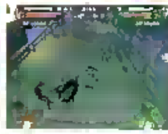
米で人気のアニメキャラ、スポンジボブのゲーム。能力の異なる3キャラを使って冒険。



WWE Raw 2: Ruthless Aggression
03.9 SPT

「2」では55人以上のスターが登場。エディットも大幅強化。サウンド機能との連動も。

UbiSoft



Batman: The Rise of Sin Tzu
03.03 ACT

バットマン、バットガールほか4キャラからひとりを選び、新しい敵・シンと対決する。



Crouching Tiger, Hidden Dragon
- ACT

同名映画を格闘ゲーム化。4人の登場人物からひとりを選んで戦う。開発は元気。



Prince of Persia: The Sands of Time
03.04 ADV

名作「プリンス・オブ・ペルシャ」の最新作。リアルな動きはさらに磨きがかかっている。

Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder
03.8 FPS





PC版用の拡張パックの要素を加えた「Ghost Recon」完全版。Live対戦のほか、新要素のダウンロードも可能。



Tom Clancy's Rainbow Six 3
03.11 FPS

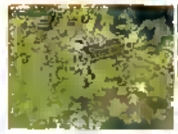
トム・クランシー・シリーズ最新作。特殊部隊レインボーとなって世界中のテロと戦う。



XIII
03.9 FPS

セルシェーディングによるマンガ的表現が異彩。記憶喪失の主人公が政界の暗部に迫る。

Vivendi Universal



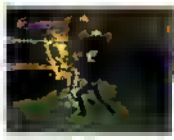
Baldur's Gate: Dark Alliance 2
03.10 RPG

PC版ファンタジーRPGの新作。戦闘ではアクション要素あり。キャラ作成が充実。



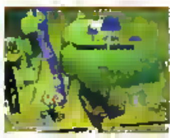
Barbie Horse Adventures: Wild Horse Rescue
03.10 ADV

人形でおなじみのバービーが迷子の馬を救出。助けた馬は乗ったり育てたりできる。



Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds
03.8 ACT

米の人気TVドラマを格闘アクション化。少女バフィーが多彩な技や武器で怪物と戦う。



Cat in the Hat
03.11 ACT

絵本作家、ドクター・スースの同名作品の世界をゲーム化。カラフルなジャンプACT。



Crash Nitro Kart
03.11 ACT

クラッシュ・バンディクーとその仲間たちが戦うカートレース。画面分割対戦可能。



Fallout: Brotherhood of Steel
03.10 ACT

RPGだったPC版に続く新作。核戦争後の地球で突然変異体と戦うアクションADV。



FUTURAMA
03.10 ACT

海外の同名テレビアニメシリーズをゲーム化。原作同様のキャラを使い分けて進む。



Hunter the Reckoning Redeemer
03.10 ACT

同一画面上で4人まで遊べるアクションSHT。5キャラからひとりを選び多彩な武器戦

EVENT Report 1 Microsoft Japan Press Session

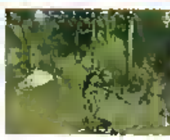
E3開催初日となった14日の夜、日本マスコミ向けにマイクロソフト主催のパーティーが開かれた。会場にはスクリーンが設置されており、「何か流すのかな?」と思っていたら、「TFLO」最新映像と極秘タイトルの「魔牙霊」が上映された。とくに「魔牙霊」はE3会場でも一切告知されていなかったタイトルなだけに、どのマスコミも食い入るように映像をチェックしていたぞ。



➡日本のマイクロソフト完全内作タイトル「魔牙霊」が上映された。



⬅会場となったのはFalconというお店。オープンテラスでオシャレな雰囲気。編集部員はワインをガブガブ飲んで足がフラフラに。



Men of Valor: The Vietnam War
04.03 FPS

史実どおりのシナリオ、武器、乗り物など、リアルなベトナム戦争体験ができるFPS。



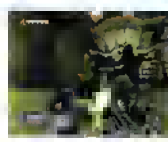
Metal Arms: Glitch in the System
03.10 SHT

さまざまな武器を使い分けて戦うメカ・アクションSHT。画面分割で4人同時対戦も可。



Run Like Hell Vivendi Universal
- ACT

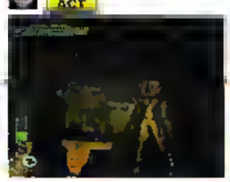
武器を作り、罠を仕掛けて、宇宙ステーションに巣くうエイリアンを倒すサバイバルACT。



SWAT: Global Strike Team
03.10 FPS

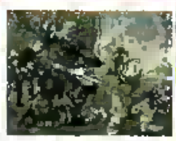
近未来、世界を舞台に活動するSWATの一員となって戦うFPS。マルチプレイもアリ。

StarCraft: Ghost
03.04 ACT





「スタークラフト」シリーズの世界観を活かした、独自アクション&SFギミック満載のスニーキングACT。



The Lord of the Rings: The Treason of Isengard
03.11 ACT

小説「指輪物語」を原案とした一対多数型のアクション。小説のキャラも多数登場。

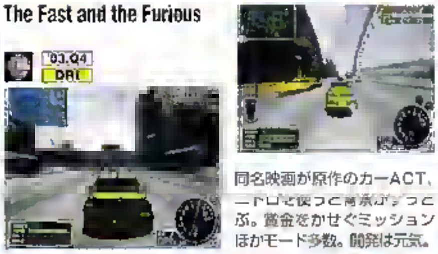


The Hobbit
03.9 ADV

トールキンの小説がベースのアクションADV。ホビット族のビルボが各地を旅する。

[スペック表記の見方] ●=オレンジ色でXbox Live対応 [04.Q1]=米国での発売時期。この例の場合は"2004年第1四半期"を意味する。'03.12'なら"2003年12月"。また、'!'は5月30日現在で発売中、'-'は発売日未定。[ADV]=ジャンル。略称の意味は以下のとおり。ADV:アドベンチャー、ACT:アクション、FPS:ファーストパーソンシューティング、DRI:ドライブアクション、RPG:ロールプレイングゲーム、SLG:シミュレーションゲーム、SPT:スポーツ、SHT:シューティング、TAB:テーブル

The Fast and the Furious



'03.Q4 DRI

同名映画が原作のカーACT。ニトロを使うと背景がすっとぶ。賞金をかせぐミッションほかモード多数。開発は元気。

The Hulk



'03.5 ACT

米マーヴルコミックの異色キャラ・怪物ハルクを操って敵や建物をなぎ倒しまくり。

The Simpsons Hit and Run



'03.9 ADV

アニメキャラ、シンプソンファミリーがさまざまなイベントをこなすアクションADV。

The X-Files Resist or Serve

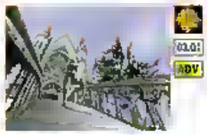


'03.10 ADV

テレビシリーズ同様のキャストによる3つのエピソードを収録。ホラーADV。

The Hidden Portal

Atari Interactive



'03.01 ADV

戦闘のみFPS風のシステムで行われるADV。妖精を集めると戦闘時に役立てることが可。

アナウンスのみで出展されなかったタイトルもチェック!

メディア向け発表会で上映されたビデオ映像で、ゲーム名のみ発表のタイトルがいくつかあったので、それらをここで紹介しておこう。『Tenchu』(天誅)シリーズなど、日本でもお馴染みで気になるタイトルもいくつかある。これらは次回以降のショウで発表?



⬆ビデオでチラチラと一瞬だけ映し出されたゲーム名群。『Tenchu』は期待大だね!

タイトル	パブリッシャー
Fantastic Four	Activision
Shaun Palmer's Pro Snowboarder 2	Activision
Street Hoops 2	Activision
Tenchu Eternal	Activision
Tenchu Lords of Darkness	Activision
Travis Pastrana Moto-cross	Activision
LMA manager 2004	Codemasters
Pro race driver	Codemasters
Star Wars GALAXIES	LucasArts
DroneZ	Metro3D
Shayde: Monsters vs Humans	Metro3D
Rallysport Challenge 2	Microsoft
Outlaw Golf 2	Simon & Schuster

check! ▸▸ E3 2003

会場で見つけたXboxゲームグッズ



いちばん多かったのは『HALO』。チーフやコルタナのフィギュアのほか、小説の新刊やサントラCDまで!



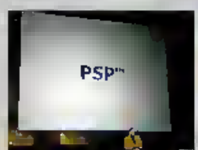
左上はケンティアホールで見つけた「カンフーパニック」のフィギュア6体。その右は『クリムゾン・スカイ』の自機模型。ともに、かなり凝った作りのマニアックアイテムだ。左下は『タオフェン』仕様のジョイスティック!

サードタイトル独占化進む。オンラインは各社さまざま!?

今年のE3は、どのプラットフォームも成熟期に入ってきたのか、今年は例年と比べるとちょっと静かな印象。SCEは米国でオンラインゲームを強化すべく、EAスポーツタイトルのオンライン化をPS2独占に。携帯ゲーム機"PSP"の発表にはみんなビックリ。任天堂はナムコの『パックマン』、コナミの『メタルギアソリッド』などサードパーティータイトルの発表が中心。オンラインに関しては、現時点では否定的な意見だった。そのほか、ノキアが携帯電話+ゲーム機のN-GAGEを出展。日本での展開はいまのところ予定なし。触ってみると思っていたよりも小さい&軽い端末だった。



⬅任天堂ブースには多彩なカラーリングのGBASPが展示。リサーチを兼ねた参考出展のようだ。この中から新色が登場?





⬆➡SCEと任天堂の発表会より。どちらも1000人規模で集まっていた。



➡SCEブースでは『GT4』をプレイアブルで出展。オンラインによる4人対戦を搭載できるとあって大行列。

一方……

変わったものが集まることで有名なケンティアホールは、今年はいまいちおとなしめ。Xbox関連では、ボイスチャットごとコントローラーをワイヤレス化する装置などが展示されていた。



のんびり

E3恒例おみやげプレゼント

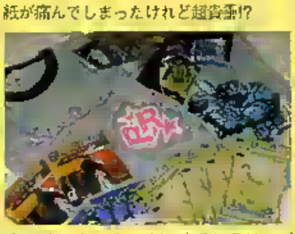
取材スタッフがE3会場で入手した販促グッズを、まとめて3名にプレゼント。129ページのあて先に「E3プレゼント」あてでご応募ください。6月10日当日消印まで有効です。

~おもなお宝グッズの中身~

- 「スポーン」の作者・トッド=マクファレーンのサイン
- PC版『HALO』のTシャツ(XL)
- 『ゴッサム2』のサントラCD
- 『TFLO』のポストカードセット
- 『ソニック』の液晶ゲーム



⬆トッド直筆のサイン。輸送時に少し台紙が痛んでしまったけれど超貴重!?



⬆いろいろなグッズを3名分に分けてプレゼント。何が当たるかはお楽しみ!

E3 最後の総括 2003

12日のXbox発表会で、最初のゲーム映像として『DOOM3』が流れたとき、会場中から歓声が起こった。それもそのはず、これは昨年のE3ベストPCゲームのひとつで、PCでもまだ発売されていない。それがXboxで登場するのだ。

ほかにも英国レア社の3本、欧州ではゲームの神様的存在ピーター・モリニュー総指揮の2本、『Project Gotham Racing 2』『トゥルーファンタジー ライフオンライン』『NINJA GAIDEN』、そして『HALO2』。欧米人にとって、すばらしいラインナップのはずだ。

今回紹介した170本ほどは、プレイアブルもしくは映像公開がされたもののみ。文字だけのタイトル発表もたくさんあるので、実際ははるかに多い。この一覧をみただけで、欧米でのXboxの盛り上がりを実感していただけるのではないか。

日本発売が確定しているのは20本にも満たない。気になるものがあれば、ぜひ教えてほしい。編集部としても各社に呼びかけて、少しでも日本発売が実現されればと思う。

(本誌編集長:相沢浩仁)



DINO CRISIS® 3

ジェイコブ JACOB

年齢：32歳
身長：180cm
体重：77キロ

特殊部隊S.O.A.R.の隊長。スキンヘッドとサングラスの外見とは裏腹に、性格は誠実で裏がなく、つねに部下の安否を気遣っている。

今号は、メイン武器とワスプのバリエーションを中心にゲーム内容をおさらい。これまでのシリーズをくつがえす高速バトルに期待しよう！

タイトル	ディノクライシス3		
発売元	カプコン	ジャンル	アクションアドベンチャー
発売日	6月26日発売予定	価格	6800円（税別）
開発	カプコン	製作者	プロデューサー 三上真司
ブロック数	4ブロック以上	システム対応	
その他	15歳以上対象　本体同梱版「ディノクライシス3 リミテッド・ボックス」価格26800円（税別）		

パトリック PATRICK

年齢：25歳
身長：183cm
体重：72キロ

みずからの力で世界に平和をもたらすことを夢見る、本作の主人公。背中に装備したブースターユニットを使った高速白兵戦を得意とする。

いよいよ発売! 新生『ディノ』の概要を新情報とともにチェック!

サバイバルからバリバリのアクションへ! さらに爽快感がアップしたシリーズ第3弾!!

人間をはるかに超越した存在である恐竜!?との戦いを描く、人気シリーズ『ディノクライシス』の最新作がついにXboxで発売される! ゲームシステムは、アドベンチャーから敵をバリバリなぎ倒す内容に変わった『2』のアクションゲーム路線をさらに加速。ブースターユニットによる高速移動と、射出後自動的に敵を攻撃する小型兵器"ワスプ"といった要素の採用によって、軽快な機動で攻撃をかわして圧倒的な数の敵と戦う、新次元の戦闘シーンが楽しめるようになった。また、ゲームの舞台を宇宙空間を漂流する移民船に移したストーリーも、これまで以上に魅力的な内容となっている。

まさに今年のXboxを代表する1本になること間違いなしのタイトルに仕上がった『ディノクライシス 3』。映画的なカット割りのゲーム画面がもたらすシリーズ共通の緊張感と新しい戦闘の快感をぜひとも味わってほしい!



←300年間消息を絶っていた宇宙移民船「オズマンディアス号」が舞台。



→船内唯一の生存者、カレン。彼女のプロフィールは謎に包まれている。



←船内は恐竜とみまごうクリーチャーがうろついている。奴らが発生した原因とは…?



ソニア Sonya

年齢:24歳
身長:172cm
体重:50キロ

クールな性格の女性隊員。ふだんはサポート要員として情報収集や機器の操作を担当するが、パトリックたちのピンチには独自で行動することも。

300年まえに消息を絶った星間移民船……
今度は宇宙を舞台に恐竜!?と熱き戦いが始まる

消息を絶って以来、300年ぶりに姿を現した巨大移民船"オズマンディアス号"。調査と生存者の保護のため船内へ乗り込んだパトリックたちが見たものは、太古の恐竜!?たち。プレイヤーは、敵を撃退しつつ、用途に応じて各ブロックが変形する機能をもつ移民船を探索する。

物語の進行によって宇宙船は変形する!

オズマンディアス号は、エネルギー効率や作業の必要性に応じて各部が変形する機能を備えている。船体が変形することによって、これまで行けなかった場所へ行けたり、船内にある機器が新たに使用可能となったりするのだ。

変形パターンA
合体

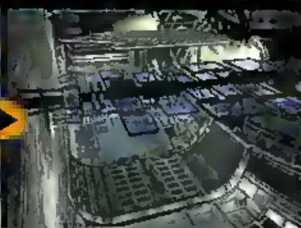
船体ブロックが合体することにより、部屋や通路がつながって行動範囲が広がるのだ。




←ブロックどうしが合体したため、部屋のスペースがほぼ倍の広さになっている。

変形パターンB
回転

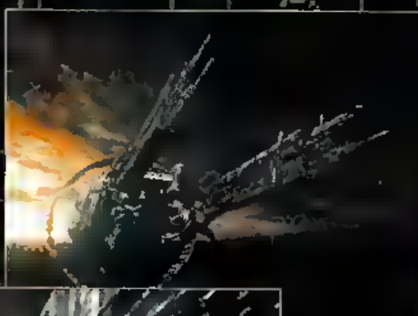
なかには回転して別ブロックへの通路へ入り口が接続されるものも存在する。

←同じ部屋でも回転するとまったく別の姿に。移動できなくなる場所もあるので注意。

変形シーンは迫力あるCGムービーで!

船体が変形するときは、オズマンディアス号を外から映したムービーが流れる。変形によってどの部分が変わったのかもバッチリ映るので、しっかりとチェックしておきたいところだ。



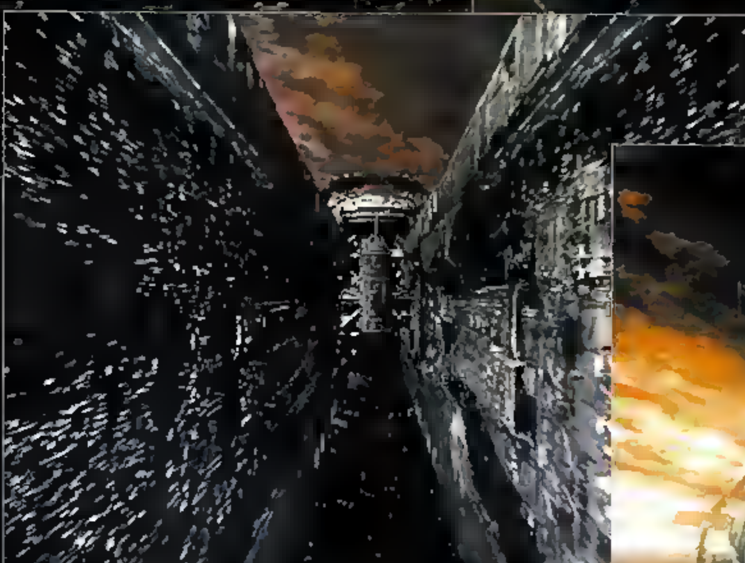
船内で唯一生き残った謎の女性……



カレン CALEN

年齢：17歳
身長：160cm
体重：45キロ

パトリックが船内で出会う、オズマンディアス号の生存者。詳しいプロフィールなど彼女に関する情報はすべて謎。船について何か知っているかも。



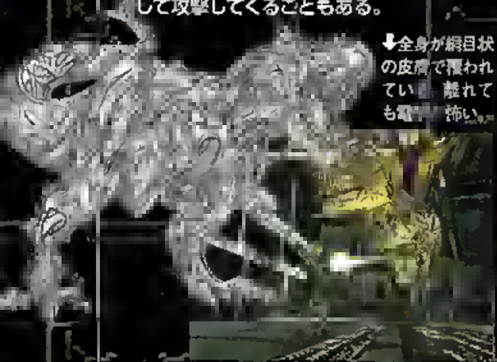

恐竜とみまごうばかりのクリーチャーが今回の敵

パトリックたちに襲いかかるのは、シリーズおなじみの恐竜!?たち。ただし、『3』の恐竜!?は、その名前や皮膚の質感などからして、太古の地球にいたとされる恐竜とは別の存在であるようだ。しかし、危険な存在であることは、これまでと変わりなし。相手の習性を見極めて、的確な回避と攻撃を行うことが生き残りへの近道[illegible]なるのだ。

アウストラリス

全長：13メートル　高さ：4.5メートル

T-REXに[illegible]く似た巨大なクリーチャー。巨大なアゴと尻尾を使うほか、全身から電撃[illegible]して攻撃してくることもある。



⬇全身が網目状の皮膚で覆われてい[illegible]離れても電[illegible]怖い。

ミアプラキドゥス

全長：20.8メートル　高さ：10.5メートル

水棲のクリーチャー。陸上での行動は鈍いが、硬い背びれをもち正面の防御力は高い。口から水圧レーザーを発射することが可能。

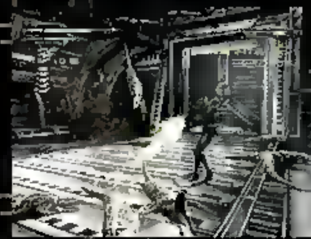


⬅口から勢いよく発射される水圧レーザー。こいつの正面をうろつくのは絶対禁物だ。

リゲル

全長：1メートル　高さ：30センチメートル

手足の退化したワニのような外見をもつ。1体ごとの能力はたいしたことないが、必ず群れで登場するため油断はできない。

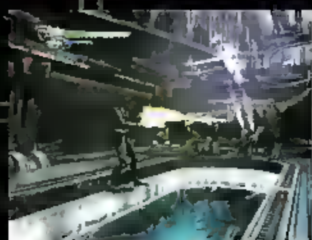


⬅かぎツメのついた小さな足で天井やカベを自由自在に行動する。囲まれると危険だ。

アルゴル

全長：4.8メートル　高さ：1.9メートル

ヴェロキラプトルに似た中型のクリーチャー。敏捷性が高く、ある程度の段差を飛び超え追いかけてくるやっかいな相手だ。



⬅単独でも十分脅威だが、集団での行動も得意。また、興奮すると電撃を放つことがある。

レグルス

全長：19メートル　高さ：5.3メートル

背中[illegible]い甲羅で覆われているクリーチャー。[illegible]いた相手を尻尾でなぎ払うほか、体を丸めて突進する回転攻撃が強烈だ。



⬅背中の甲羅は、あらゆる攻撃をはじき返してしまう。有効打を与えるのはかなり難しそうだ。

オズマンディアス号にはパトリックを阻む仕掛けも

敵との戦闘を中心とするアクションがメインの『ディノ3』だが、ちょっとした頭を使う仕掛けもいくつか用意されている。右に挙げたふたつの仕掛けはあちこちで登場し、扉のロックを解除したり、足場を出現させるために必要となるので、見かけたらとにかく動かしてみるといいだろう。また、仕掛けの作動や、その後の突破に指先のテクニックを要求される場合もある。仕掛けもさることながら、まわりの状況もしっかり把握しておきたい。



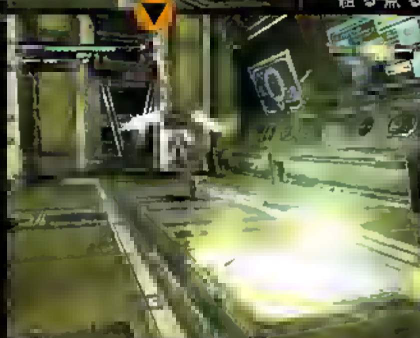
⬆開いた扉が一定時間で閉まったり、出現した足場を利用するためには、アクションの腕前が多少なりとも必要だ。

乗ると反応する床

床にあるパネルの上に乗ると、ロックされた扉が開く単純な仕掛け。しかし、パネルから離れた瞬間にトビラが閉まりだすので、急いで扉の向こう側へ移動しないと意味がなくなる。



⬅ここは、上に乗ると床のパネルが点灯して、正面にある扉が開かれる仕組みになっている。



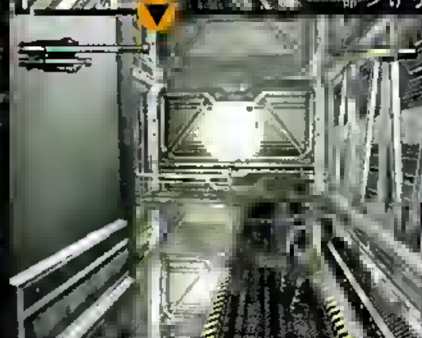
⬆扉が開ききったところでブースターを使用してダッシュする。扉が閉まりきらないうちにくぐり抜けよう。

撃つと開くトビラ

マトのようなパネルは、ため撃ちを命中させると仕掛けが作動する。下の写真ではパネルのついているシャッターが開いたが、このほかにもさまざまな仕掛けに組み込まれているようだ。



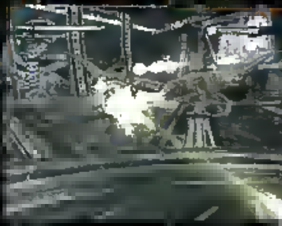
⬅青いネオンのようなパネルを見つけたら、ヘビーマシンガンのため撃ちを命中させてみよう。



⬆ため撃ちが当たると、赤く点灯して目の前のシャッターが開いた。なかには一定時間で元に戻る仕掛けもある。

ブースターによるスピーディーな戦いがポイント ヘビーマシンガンとワスプを使い華麗に戦え！

パトリックの武器は、S.O.[illegible]R.正式装備のヘビーマシンガンと、背中のブースターユニットに仕込まれた小型自律兵器"ワスプ"のふたつ。各3種類用意されている装備を使い分けることにより、戦いを有利に導くことができるのだ。



ホバリング

⬅ブースターユニットを使用したアクションのひとつ。エネルギーのある限り、高速移動が可能になっている。



⬅マシンガンとワスプの併用も可能。ピンチのときは惜しまず使え！



滞空

⬅ジャンプ中など、キャラクターが空中にいるときにブースターを作動させると、降下速度がゆっくりになる。

ワスプやカートリッジはサポートターミナルで入手

ワスプやヘビーマシンガンのカートリッジなどの消費アイテムは、船内の各所に設けられたサポートターミナルで補充できる。補充する際にはタクティカルクレジット（TC）と呼ばれるポイントが必要で、おもに、敵を倒すことによって得られるエリミネイトポイントをサポートターミナルで変換することによって獲得できる。



⬅回復アイテムの補充やステータスアップもここで行える。

ヘビーマシンガン

カートリッジ交換で拡散弾やレーザーも発射可能

主人公のメインウェポンとなるヘビーマシンガンは、通常攻撃とため攻撃の2タイプの弾を発射できる。照準は近くにいる敵へ自動的につけられるほか、左トリガで目標の切り替えも可能。また、連射性に優れる通常弾のほか、カートリッジを交換することによってショットガンやレーザーガンとしても使用できる。通常弾以外は残弾制なので、使いどころをしっかりと見極めるように。



通常弾

⬅1発の威力は低いが、連射性に優れ弾も無限なので、安心して使える。



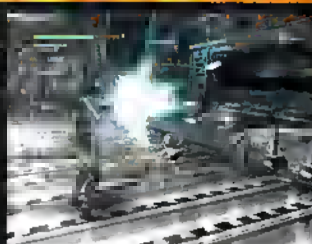
ため撃ち

⬅ボタン押しっぱなしでエネルギーをためると強力な弾が撃てる。

ワイドショットカートリッジ



放射状に飛ぶ拡散弾を発射できる。射程は短く、威力はあまり期待できないが、広範囲の敵にダメージを与えることが可能だ。近距離の敵に有効だがマシンガンのような連射はできないので、敵の反撃に注意。また、エネルギーをためて発射すると、威力と射程が向上する。



⬆1発の威力はないが、接近して撃てばマシンガン以上の打撃を与えることができる。

レーザーカートリッジ



威力が高く、ある程度の敵なら貫通するレーザーを発射するカートリッジ。ショットガンと同様に連射はあまり利かないが、ボスなど耐久力のありそうな敵に対して非常に有効な武器となる。また、エネルギーをためると、威力と貫通力のアップしたレーザーを長時間発射できる。



⬆ザコクラスの敵なら貫通するので、敵が密集しているところに撃ち込むと効果大。



ため撃ちは拡散弾を盛大に発射

⬅エネルギーをためると強力な弾丸を広範囲にばらまくことができる。ただし、ためているあいだは無防備な状態となるので、まわりの安全を確保するのが重要な問題となるだろう。



貫通力がアップするため撃ちレーザー

⬅写真ではわかりづらいが、ため撃ちするとボスでも貫通する強力なレーザーを発射することができる。威力が高いうえに一定時間発射し続けるので、直撃すれば大ダメージは必至だ。

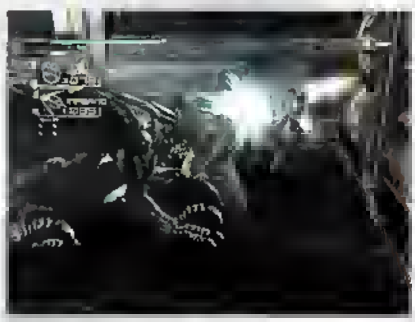
ワスプ

ブースターパックから射出する小型自律兵器

ワスプとは、ブースターユニットから射出する小型自律兵器のこと。発射後は人に危害を加えるであろう相手を探知して自動的に攻撃を加えるようプログラミングされている。射出後は勝手に動いてくれるので、パトリックの行動にスキを作ることなくダメージを与えられる、頼りになる存在だ。なお、ワスプには以下の3つのタイプが存在し、入手後はメニュー画面で切り替えて使い分けができる。動きや攻撃の種類に差があるので、敵や状況にあわせて使いこなしたいところだ。

同時発射数と残弾に注意せよ

ワスプを使ううえで注意しなければならないのは、"残り数"と"同時発射数"だ。ワスプは残弾制なので、ここぞというときに使うのがベストの選択だ。また、ワスプにはタイプによって同時に発射できる数に制限があり、発射枠を使いきるとしばらく使用不能になることを覚えておきたい。なお、ワスプの残り数はサポートターミナルでTCと引き換えに増やすことが可能である。



↑画面左上のワスプ残り数の下にあるランプが、同時発射可能数。点灯している数だけ発射可能だ。

テンペスト

発射後、近くの敵を追尾し一定時間レーザー攻撃を仕掛けるタイプのワスプ。同時発射数も比較的多めで、複数の敵に囲まれたときに非常に重宝する。ザコ相手の場合でも惜しみ出しに使っていけば安心して戦えるだろう。なるべく早めに残り数を増やしておきたいところだ。



↑無数のレーザーを発射して敵を縛めつけるテンペスト。ダメージだけでなく、敵を足止めする効果も期待できる。



敵をレーザーで自動攻撃！

←レグルスなど、耐久力が高く、かつ集団で行動することの多い敵に使うといいかもしれない。

ジャガーノート

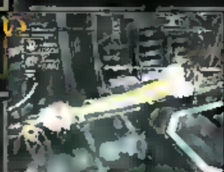
ワスプ自身がエネルギーをまとって体あたり攻撃を仕掛けるタイプ。同時発射数こそテンペストに劣るものの、攻撃力はこちらのほうがやや高いようだ。敵の体を貫通してダメージを与えるため、ボスのように一定部分しかダメージを与えられないような相手に対して有効だ。ボス戦に備えて温存しておくのもいいが、ちょっと固めのザコを速攻で片付けるときにも使えるはずだ。同時発射数が少ないので、弾切れをおこさないよう発射タイミングをしっかりと見極めたい。





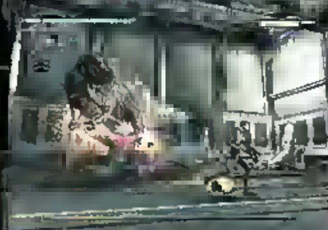
↑敵がワスプに気を取られているときを狙えば、安全に攻撃することが可能。発射まえにスキのできる、ため撃ちの使用も簡単だ。

➡相手がボス1[illegible]なら遠慮せずに発射しよう。



エネルギーをまとい体当たり攻撃

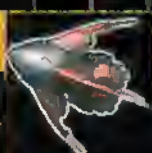
➡発射後は、高速で敵に体当たりを仕掛ける。敵の防御をあまり気にせずにすむのが便利だ。



←ワスプが行動中にこちらに有利なポジションを確保。

インフェルノ

発射後、一定時間経過すると自爆してダメージを与えるワスプ。爆発までのあいだはゆっくりとした動きで敵を追尾する。爆発の威力は広範囲かつ絶大で、パトリックをおとりに敵を誘い込めば、まとめてダメージを与えられる。ただし、あくまで地雷のように設置するものなので、発射場所を見極めないとワスプをムダにする恐れも。



↓パトリックに突進してきたときや、敵の密集する場所に接近して発射すれば、かなりの効果が望めるはずだ。





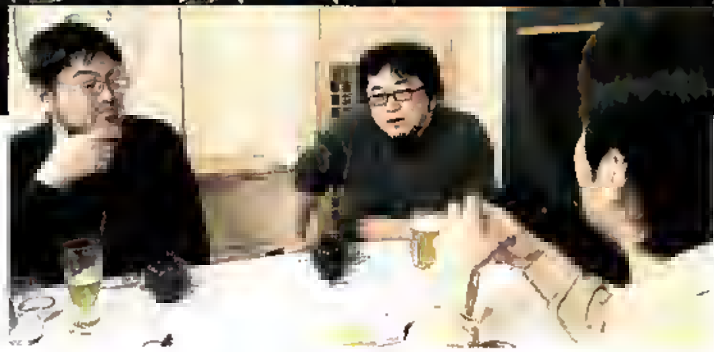


発射すると一定時間で爆発

←1回爆発すると終わりなので、ほかのふたつに比べ使いどころの難しいタイプではあるが……。

夢の3者対談で見えた 『ディノクライシス3』驚異のクオリティー

ゲームプロデューサー×CGムービー監督×CGムービー絵コンテ



『ディノクライシス3』に収録されている、総時間54分にもおよぶCGムービーを手がけた、CGムービー監督の神谷氏と絵コンテの樋口氏、そしてゲーム開発プロデューサーの小林氏が一堂に会し、『ディノクライシス3』開発秘話を披露！　映像業界に興味がある人も必読だ。その魂の一端が垣間見えるはず。

カプコンゲーム大好き！ しかし『ディノ』は……

――カプコンがおふたりにCGムービーの制作を依頼した経緯は？

小林　「いい監督さんがいないですかね」と我々が捜していたとき、あるCG制作会社からの紹介で、樋口さんをコーディネートしていただいたんです。ところがタイミング悪く、そのときに樋口さんは映画の撮影に入ろうかという時期だったのですが、「絵コンテなら受けますけど」ということで絵コンテをお願いしました。で、また監督さんのお話が宙に浮いてしまったんですけど、「樋口さんの絵コンテを活かしてくれる監督さんをご存じないですか」という話をしたら、神谷さんを紹介していただいたんです。

樋口　ゲームのCGムービーの仕事自体は初めてじゃなかったですし。PS2『アーマードコア3』でオープニングだけですけどね。そこに、ゲームといえばカプコンのゲームしかしなかった神谷誠を（笑）。

神谷　じつは、私は子どものころからゲームって買ったことがなかったんですよ。そんなゲームの門外漢だったのが、『バイオハザード』が発売されたときに、「私の大好きなゾンビが出て、それを銃で撃ちまくる、なんてすてきなゲームだろう」と（笑）。

――『ディノクライシス』をプレイされたことは？

樋口　私はないんですよ。

神谷　体験版はやりました。そのときの印象が「『バイオハザード』よりも忙しい」。『バイオハザード』のゾンビって、一部を除けば動きがノロいやつばかりじゃないですか。それなら対処できるんですけど、年をとってからゲームを始めたもので、指が追いつかない。敵の動きが速すぎてやっつけられないんですよね。「これは俺にはできん！」と投げ出しちゃって以来、やっていませんでした。

小林　『ディノクライシス3』のムービーの中にはあまり戦うシーンってありませんね。

樋口　絵コンテを書いていて「物足りないな」という感じがしたんです。それというのも、いよいよ盛り上がってきた、というところで「寸止めかよ！」ってなるため。でも、「この先どうするの？」という部分は自分でプレイするわけですから。よく考えると、設計的にはそれで正しいんです。

神谷　TVアニメでいうところのAパートなんですね。前振りだけして、CM入って、あとはゲーム、という。

モーションキャプチャーに 意外な？役者が

小林　モーションキャプチャーにも時間がかかったんですけど、その理由が、外人の役者さんを使ったためなんです。初チャレンジでしたけど。やはり外人の動きは、日本人じゃかなわないんですよ。

神谷　初めてカプコンの三上さんにお会いしたときに「日本人と外人は違う」と言われまして、それがきっかけでしたね。日本人に外人っぽい動き……「OH！」とかって肩をすくめたり、そういうのってできないじゃないですか。私がやるのもインチキだし。だったら外人にやらせては？ということに。ところが、外人って日本人的な"決めポーズ"……何かを指差して動きを止めるとか、そういうのができない。そこは日本人の役者さんにお願いしましたけど。

樋口　モーションキャプチャーならではですよね。実写でやるなら、どちらかを捨てなきゃならない。CGムービーの良さです。

――キャラクターもデザイン的にいい味出していますし。

小林　ジェイコブというキャラは、カプコンで『ビューティフルジョー』や『デビルメイクライ』に携わっているディレクターにソックリで。こんなサングラスかけた変な人なんです。あと、ゲームキューブの『P.N.03』の主人公もサングラスしていますね。

映画制作の苦悩…… モノ作りに大切なのは？

――樋口さんの絵コンテってすごいですね。描き文字まであって。

神谷　樋口さんの絵コンテは、この描き文字などが特徴なので。

小林　大変申し訳なかったのですが、絵コンテをお願いしたときにはシナリオしかなくて、設定などが一切なかったんですよ。そこを樋口さんにかなりふくらませていただきました。

――怪獣映画と違って、フルCGで動きを再現するのは大変では？

樋口　質感、スピード感、重量感、すべてうまくいったと思いますね。

神谷　映画制作って、圧倒的に時間がないんです。ここまで時間かけてモノが作れるという環境は、映画業界からすると、すごくうらやましい。

小林　ゲームというのは、作っては壊し、作っては壊しのくり返しですからね。一気にはいかないものです。

樋口　その点、映画の場合「これはダメだ。壊して作り直そう」といっても「いや、とりあえず公開日があるから」とか言われてそのまま出す。そういう"ダメな部分"というのが、映画には残されてしまう。そこにいくと、ゲームというのは出資者とリリースするところが同じなわけだから、それが全部跳ね返ってくる。

小林　自業自得になりますから。

神谷　そう、だからクオリティーが出なかったら、発売日をズラしてしまおう、というのも……。

広報　いや、それはちょっと待ってください。

小林　いま、神谷さんがすごくいいこと言ったのになあ（笑）。

ゲームとしての『ディノ3』 注目すべきはココ

――ムービーでぜひ注目してもらいたいところはどこでしょうか？

小林　恐竜の"動き"ですね。

樋口　あとは破片。オープニングで、宇宙船が撃破されるシーンがあるのですが、そこの作りこみはかなりすごい。

――ムービーは1回のプレイですべて見ることはできるのですか？

小林　見られます。分岐はありませんから。

――今回は宇宙が舞台ということで、ゲームとしての特徴は？



←開発時打合せ中の図!? カメラを向けるとサービス精神旺盛な監督たち。ムービーもサービス満点の内容。

小林　宇宙船に穴が開いたことで、体が引っ張られて、穴から船外に吸い出されそうになるシーンがあります。そこでブースターユニットでジャンプしたりホバリングを駆使したりして脱出を図るのですが、思わずコントローラーを熱く握ってしまいます。ほかにも、無重力状態になって宇宙遊泳しながら探索、というシーンもあります。

――今回はやはりアクション重視のゲーム内容なのでしょうか？

小林　今回は何が違うって、ステージが立体的なんです。フル3Dということもありますが、縦方向にも移動できるんです。飛ばないと行けない場所とかあるんですけど、何かスイッチを押したりモノを壊したりしながら、ビョーンと飛んだり移動したりします。そしてモノにピョンピョンと飛び移っていくとか。また、入るとロックされる部屋があって、そこでは敵を倒さないと出られなくなっている、とか。戦闘をはじめ、アクション性は高いです。慣れれば大丈夫ですけど、そうでないときは当初は厳しいかもしれません。

樋口　"縦方向の動き"って、いままでのシリーズになかった？

小林　従来は、地面を移動するだけで、ジャンプもできなかったんです。今回は空間の自由度が高い。大きい敵に対してホバリングやブーストしながら戦う、これが醍醐味ですね。今回のいちばんの楽しさは"飛べること"ですから。従来だと地面を這い回りながら恐竜を下から狙っていた。高所に登って撃つ、というのもありましたが、今回はみずからが空中から狙える。スピードにしても"走る"より速く動けるわけですから、恐竜の身体能力にも対抗できます。

――謎解き部分のウェイトは？

小林　"謎解き"といっても、『バイオハザード』のように、純粋な思考型の謎解きというよりは、アクションによる謎解きばかりです。何かを撃って仕掛けを動かしたりとか、モノを順番に動かしてす速く通り抜けたりとか。アスレチック的な部分が大きい。1ヵ所にあまり長く留まることはないです。つねに動いて操作している、という感じになります。

――大きな恐竜は、中ボス的に出てくるのでしょうか？

小林　一度きりの登場ではなく、何度も出てきます。ゲーム当初に登場したリゲルもまた出てきます。

神谷　でも数が多いので、エリミネイトポイントを稼げるのがうれしい。

小林　神谷さんは、開発中のロムを非常によくやりこんでくださって（笑）。

監督がすでに攻略を!?
早くもコツ伝授

――ゲーム中、武器の使い分けは頻繁にあるのでしょうか？

小林　武器は1種類だけですが、3種類のカートリッジで使い分けます。さらに通常撃ちとため撃ちがありますから、計6種類。ワスプも3種類ありますから、それを組み合わせて戦う。好きなワスプとか出てくると思いますので、人それぞれでプレイできたら。相手にする恐竜によっても、動きのゆっくりな恐竜、速い恐竜と使い分けるといいと思います。

――ブースターユニットの使いかたで行ける場所も変わりますか？

小林　ジャンプしてからブーストするか、ブーストしてからジャンプするかによっても変わりますから。

――ソニアが途中で操作できるようですが、全体の割合としては？

小林　ほんのちょっとです。『バイオハザード』でいえばクリスからレベッカくらいでしょうか。3回ほどチェンジします。

神谷　マル秘情報としまして（笑）、ステージ上に、タクティカルクレジットが稼げる赤い球が落ちているのですが、ソニアでプレイしているときにそれを取っちゃうと損します。あとでパトリックで取りに行けるものなので。

小林　神谷さん、相当やりこんでる……（笑）。

神谷　その昔、『ディノクライシス』の体験版をやって放り出したのと比べると、随分やりやすくなっています。それだけ私のゲームの腕が成長したのかもしれませんが。

――ゲームのやりこみ要素とかはありますか？

小林　クリアーしたら当然クリアータイムも出ますから、それを目標にがんばってもらえたら。開発スタッフに聞いてみると、早い人なら2時間くらいあれば解けるらしいですけど。



株式会社カプコン 第四開発部 プロデューサー
小林裕幸氏
HIROYUKI KOBAYASHI

『バイオハザード』や『ディノクライシス』シリーズなど、第四開発部の代表作開発に当初から参加している。『デビルメイクライ』も代表作。



『ディノクライシス3』 CGムービー監督
神谷 誠氏
MAKOTO KAMIYA

平[illegible]メッ3[illegible]ら平成ゴジラ、劇場版[illegible]エ[illegible]ァンゲリオン』（特殊助監督）など、[illegible]界・アニメ界の若き重鎮として活躍。



『ディノクライシス3』 CGムービー 絵コンテ
樋口真嗣氏
SHINJI HIGUCHI

[illegible]さまざまな特撮映画の特技監督のほか、劇場版『新世紀エヴァン[illegible]オン』でも絵コンテを担当している。

海外で数多くの賞を受賞した『メックアサルト』が日本上陸!!

MECHASSAULT

タイトル	メックアサルト		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	バトルメカアクション
発売日	6月12日発売予定	価格	6800円(税別)
開発	マイクロソフト	製作者	
ブロック数	9ブロック以上	システム対応	5.1ch
その他	全年齢対象　システムリンクプレイ・Xbox Live時 最大8人同時プレイ可能		

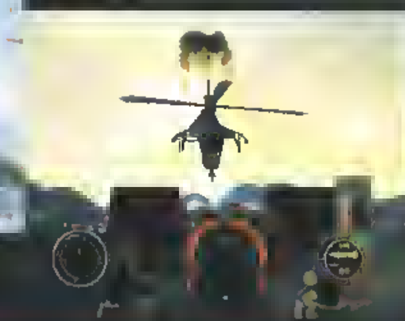
重厚な世界観と美麗なグラフィックで話題の『メックアサルト』の発売がいよいよ迫ってきた。そんな発売直前となる今回は、各モードの詳細や実際のプレイから明らかになった魅力の数々を徹底紹介していくぞ!

近未来バトルメカアクション その鋼に秘められし魅力を検証!!

本作は、海外で数々の賞を獲得してきた名作3Dメカアクションの最新作。プレイヤーは傭兵として"バトルメック(通称メック)"と呼ばれる究極の戦闘ロボットを操縦し、謎の組織によって襲撃された惑星を救うべく戦うことになる。敵基地の破壊や情報の傍受などの、バリエーションに富んだミッションを突破していき、惑星に平和を取り戻すのだ。



←都市部や雪山、溶岩地帯など、戦闘の舞台はさまざま。あらゆる場所で、火花散るバトルが展開する。



➡陸海空と、敵は遠慮なく襲い掛かってくる。実際に戦場にいるかのような緊張感満点のバトルが楽しめるのも、本作の魅力といえるだろう。



40フィートを超える究極の戦闘マシン――。それがバトルメックだ!

プレイヤーが操縦することになるメックは、2足歩行型の戦闘用ロボット。超強力な兵器を多数装備しており、1機だけでも街をまるまるひとつ荒野にしてしまうほどの火力と破壊力を誇る。メックは20以上の種類が存在し、それぞれ大きさや重量によって、ライト/ミディアム/ヘビーの3つのクラスに分類され、高速移動が得意なタイプや火力重視したタイプなど、特徴が異なる。ゲームではミッションの戦況や達成条件に応じて、どのタイプのメックで出撃するのかも攻略の重要なポイントだ。



←究極の戦闘マシンであるメック。戦車部隊などの兵器にはめっぽう強いが、水や熱に弱いという弱点を持つ。

プレイヤーが操ることになるメックをクラス別に紹介

メックには20以上の種類があるのだが、実際にどんな機体があるのだろうか。そこでここからは、ゲーム序盤に登場するメックをクラス別に紹介する。前号ですでに紹介されている機体もいくつかあるが、装備している武器や使いどころといった詳しい仕様を掲載したので、しっかりチェックしてほしい。

魅力その1 破壊の美学 あらゆる物をメックで壊し尽くすのだ!

フィールド上には、超高層ビルや鉄橋、巨大な氷の塊といった、さまざまな建造物が存在するのだが、基本的にこれらの物はすべて破壊可能。美麗に再現された建造物をことごとく破壊する――。この破壊の爽快感はたまらないものがある。また、敵の頭上にかかる岩の橋を破壊し、ダメージを与えることも可能。ただ壊せるだけではなく、戦略のひとつとして用いることもできるのだ。



⬇美麗なグラフィックが、さらに破壊の爽快感をあおる。破壊の魅力に取り付かれることは必至!



⬆建物の種類で倒壊のしかたが異なるだけでなく、攻撃した部分でも崩れかたが変わるなど、破壊の過程もリアル!



⬅フィールド上にある物で壊せない物はない。まさに街ひとつを灰にすることも可能なのだ。

フィールドにある物すべてが瓦礫と化す!!

大爆発する巨大な建造物――



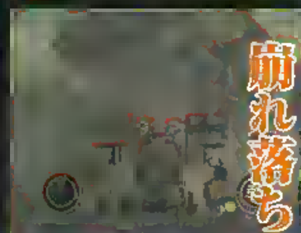






⬆メックの何十倍かはあろう巨大な敵の施設が爆発するシーン。画面を覆いつくす爆発から熱気を感じられそうだ。建物によっては、このようなド派手な演出も。

崩れ落ちる岩石――







⬅煙を巻き上げながら、崩れ落ちる巨岩。表面の細かい岩が少しずつ崩れていき、最後にそれの弾みに耐え切れず、中央の巨大な岩が壊れる様子が見て取れる。

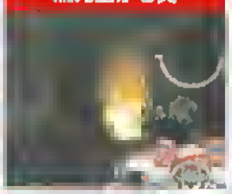
細部にわたる演出やエフェクトにも注目せよ

派手な破壊シーンばかりに、思わず目がいってしまうが、細部にもこだわりが多く見られる。夜空に輝く赤い星雲がビルのガラスに写り込んでいたり、土や雪の上を歩くとメックの足跡が残ったりと、ついつい見逃してしまうような非常に細かい部分も、しっかり作り込まれているのだ。

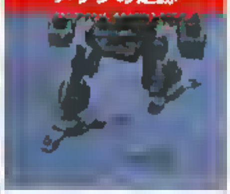
ガラスへの写り込み



燃え上がる炎



メックの足跡



飛び散るガラスの破片

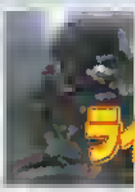


兵士を踏み……





⬅⬇なんと、兵士の体が飛び散る様まで作られている。



機動性に優れた機体 ライトメック

機動性が非常に高いが、軽量化のために装甲が薄いのが難点。スピードを活かし、ヒットアンドアウェイで戦うが基本となる。偵察や逃げる敵を追うといったミッションでの活躍に期待。

最初に搭乗することになる機体 クーガー

姿勢が低いため攻撃されにくく、さらに強力な武器も装備している。また、短時間だが、空を飛べるジャンプジェットも持ち、起伏の激しい地形でも、その力を発揮することができる。ライトメックで1、2を争う性能の高い機体だ。





装備武器

⬆破壊力の非常に高いジャベリングミサイルが最大の武器。連射に優れた武器も持つなど、バランスもよく、使い勝手はかなりいい。

派生系 ➡ プーマ

クーガーの進化系の機体。ジャンプジェットに加え、敵のレーダーを一時的にかく乱する装置を持つ。またミサイルやマシンガンはパワーダウンしているが、溜め攻撃の可能なPPCという武器を装備しており、耐久力の高い敵との戦闘で重宝する。



魅力 2 戦略性の[illegible]戦闘 メックを自在に操り、さまざまな任務を突破だ!!

本作のメインとなるストーリーモードでは、謎の組織から惑星の平和を取り戻すために、数々のミッションのクリアーを目指すことになる。基本的には各ミッションは、特定の建物／兵器の破壊が目的となるが、状況によっては逃げる敵を追いつつ倒す、敵基地への潜入などが目的となる場合も。各メックの性能を100パーセント引き出すのはもちろん、状況に応じて臨機応変な行動も必要とされるのだ。



←援軍の出現など、戦況が激変することも多々ある。気を抜けないぞ。

プロローグ紹介

謎の組織が惑星上に衛星軌道砲を建設する。早く破壊しないと、今後惑星に降り立つ仲間たちが、この砲台の餌食に……。早速、砲台の破壊に向かうが!?

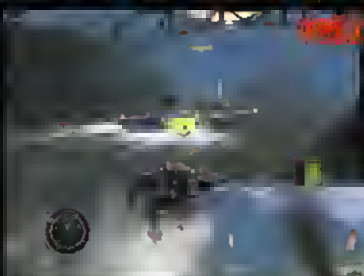


↑主人公が所属するのは"ウルフ竜騎兵団"という傭兵部隊。「出たとこ勝負」が合い言葉だ。

究極のマシンで敵を撃って撃って討て!

16以上あるミッションのほとんどの目的が施設や兵器の破壊。施設などのある場所まで進み、目的の物を破壊すればいいのだが、敵もこちらの攻撃を指をくわえて見ているはずもなく、姿を確認するといっせいに襲いかかってくる。基本的に敵であればすべて破壊してオーケーなので、ひたすら撃って撃ちまくり、敵をせん滅せよ!!

[illegible]を運ぶ船団を撃沈



←海に出てしまうまでに敵の船団を撃沈するのが目的。迅速な行動が必要だ。



➡歩兵や戦車、ヘリといった部隊であればメックの敵ではないが、当然敵もメックを使って攻撃を仕掛けてくる。対メック戦は、操縦者＝メックウォーリアとしての腕の見せどころだ。



↑基地や重要施設では、メックが多数同時に出現することも。複数のメックとの戦闘もあるのだ。また格納庫から延々とメックが現れるといった状況も……。

もちろん敵メックとの熾烈なバトルも!!

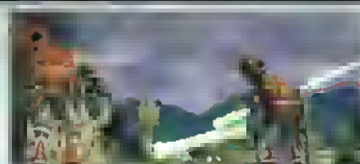
原子力プラントを破壊し [illegible]



←原子力プラントと周辺の施設を破壊し、敵への電力供給をストップさせろ。

映像が物語を盛り上げる

ミッションの要所要所で状況を説明する映像が挿入されることがある。映像はほかのグラフィック同様に超美麗で、さらに通信の場合はノイズが入っていたりするなど、細かい演出もなされている。より『メックアサルト』の世界に引き込まれること間違いなし!!



←強力な敵が出現したなど、刻一刻と変化する戦況を、丁寧に解説してくれるので、展開が把握しやすい。



➡映像から敵が出現した場所などを確認することも可能。演出としてだけでなく、攻略情報としても役立つのだ。

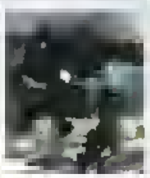


バランスの取れた扱いやすい機体 ミディアムメック

移動スピードと攻撃力のバランスが取れており、扱いやすい。ただし突出した能力がないため、長期戦が予想されるミッション向きではあるが、複数のメックとの戦闘では苦戦は必至。

2門のPPCが敵をせん滅! ウシエル

ライトメックには劣るが、高い機動力を持つ機体。ジャンプジェットとミサイルなどの熱源に向かってくる武器を引き付けるAMSという装備を持ち、メックを含むどんなタイプの敵ともオールマイティーに戦うことができる。





装備武器

↑装備している武器はプーマと同じ。しかし、驚異的な破壊力を誇るPPCが2発同時に撃てるため、攻撃力はウシエルが格段に上。

派生系 ➡ ベリアル

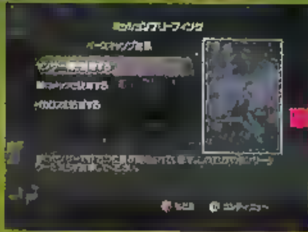
ウシエルの派生モデル。機動力などの基本性能に違いはないが、AMSは使えなくなっている。その代わり、メックに対し絶大な威力を発揮するガウスライフルを装備。そのことから"悪魔"との異名を持ち、多くのメックウォーリアが恐れている。



ミッションの基本的な流れをチェック!

物語の状況によっては、ごくまれにブリーフィングを挟むことなくミッションが続く場合もあるが、基本的にミッションは右にまとめたような流れで進行。各ミッションをクリアーすることで、物語は進展していく。なお、一度クリアーしたミッションは自由に選択可能になり、物語をさかのぼって、何度でもチャレンジすることもできる。

①ブリーフィング



↑ミッションに入るまえに、まずはそのミッションでの目的や戦況の確認を行う。どんな敵の出現が予想されるかなども簡単に説明されるうえ、ミッションによっては目的が複数存在する場合もある。聞き逃さないようにしよう。

②使用できるメックの選択



↑ブリーフィングでミッションの内容の確認が終わったら、つぎは出撃するメックの選択。ブリーフィングでの説明をもとに、最適なメックを選ぼう。ちなみに最初に選択できるメックは1機しかないが、徐々に増えていくぞ。

③ミッションスタート



↑メックの選択が終了したら、ミッション開始。仲間からの通信を参考に任務遂行を目指そう。メックが撃破されることなく、条件を達成すればクリアーとなるが、撃破されてしまうとゲームオーバー。最初からスタートとなる。

クリアー条件を達成すると

ミッションクリアー! つぎのミッションへ(①へ戻る)

目的が攻撃ではないミッションも存在する

敵の襲撃から母艦'イカロス'の護衛や、敵基地へ潜入して情報を傍受するなど、施設や兵器などへの攻撃以外が目的となるミッションもある。ただ出現する敵を倒せばいいのではなく、母艦を守りつつ敵の追撃をかわすといった行動も取らなくてはいけないので、攻撃が目的となるミッションとは、またひと味違った感覚でプレイ可能。



傷ついた母艦・イカロスを護衛

↑敵の攻撃により、母艦が不時着してしまう。修理のためにベースキャンプを張ろうと試みるが、そこに敵が再度襲来し……。母艦を守りつつ戦え!



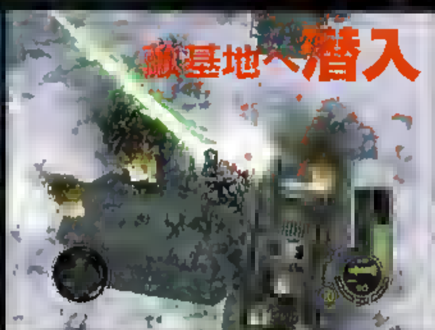
はぐれた仲間を探索

←敵の襲撃を受け、母艦とはぐれた主人公。母艦と合流できるか?



→敵のメックに乗り込み、帰還する兵士になりすまして敵基地へ潜入するというミッション。しかし、途中で正体がバレて……。

敵兵士になりすまし極秘情報を傍受せよ!!



敵基地へ潜入

複数の行動を要求されるミッションも

序盤は敵基地の破壊するだけと、とくに複雑な行動は要求されないが、ゲームも佳境に差し掛かると、下にまとめたように複数の行動が必要なミッションも出てくる。場面ごとに操作感覚の異なる機体を操縦しなくてはいけないなど、難易度はかなり高いぞ。



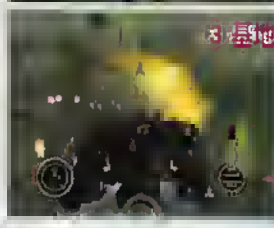
①単独で敵基地へ

←パワーアーマーと呼ばれるスーツに身を包み、敵基地へ単身潜入。武装がメックに比べて貧弱なので、敵との戦闘を避けるように進まなくてはならない。



②敵のメックを盗む

←パワーアーマーの火力では、敵基地の壊滅は不可能。そこで最深部にある格納庫を目指して進み、格納庫から敵のメックを拝借、これに乗り込む。



③基地を内部から破壊!

←あとは敵のメックで、ただひたすら破壊せよ。基地内部にある重要施設を徹底的に攻撃だ。ただ、敵基地内部だけにメックとの戦闘は避けられない!?



火力に重点を置いた機体 ヘビーメック

機動力を犠牲に火力を重視しており、また3つのクラスの中で装甲ももっとも厚い。歩く要塞といったようなメックだ。そのため、敵陣の中央突破といったムチャな戦いかたもできる。

ヘビーメックだが機動性が高い マッドキャット

両肩のミサイルポッドに火薬庫と呼べそうなミサイルを持つ重装備の機体。装甲がほかのヘビーメックに比べて弱いものの、高い機動性を持つ。さらに敵のロックオンを狂わせる装置も搭載しており、装甲の弱さを補っている。



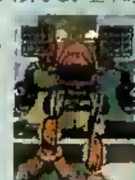


装備武器

↑PPCにジャベリングミサイルと、圧倒的な武装を誇る。ただし、どちらも大量に熱を発するため、オーバーヒートしやすい。

派生系 → ティンバーウルフ

マッドキャットのマイナーチェンジ版。性能はまったく同じだが、装備している武器がまったく異なる。基本的に武装はパワーダウンしているが、その代わりにガウスライフルを装備しており、複数のメックとの戦闘があるミッションで出撃だ。



魅力その3 オンラインプレイ 世界中のメックウォリアと死闘をくり広げろ!!!

『メックアサルト』を語るうえで絶対にはずすことができないのが、Xbox Liveを使った対戦プレイ。最大8人までのマルチプレイが可能で、ストーリーモードとは違う、メックどうしの熱いバトルを楽しめる。またXbox Liveといえば、ボイスコミュニケーションを使ったコミュニケーションも魅力のひとつ。もちろん本作も対応しており、友だちと協力したり、敵を翻弄したりと奥の深いプレイも堪能することができるぞ。さらに忘れてならないのが、全世界のプレイヤーとも対戦が可能ということ。ヨーロッパや北米ではすでに発売されているため、日本のプレイヤーだけでなく、海の向こう側の数十万人がキミの対戦相手となるのだ。全世界のメックウォーリアとの国境を越えた、火花散る白熱したバトルを、ぜひ楽しんでほしい!!



↑基本的に敵のメックを倒すことが目的＝ルールが単純明快となるため、外国語が話せなくても問題なく遊ぶことができるはずだ。積極的にプレイ!

対戦相手をみつけるための便利な機能

クイックサーチ	プレイ人数などの条件を指定せずに対戦可能な相手を検索する。手っ取り早くプレイしたい人はこれで。	フレンドリスト	フレンドリストに登録すると、接続中なのか確認できたり、対戦に招待することが可能になる。
オプショナルサーチ	クイックサーチとは違い、プレイ人数や遊びたいモードといった条件を指定し、対戦可能な相手を探す。	プレイヤーリスト	最近、対戦したプレイヤーを10人までチェック。リベンジを申し込んだりすることができる。

世界のプレイヤーとの対戦方法は3つ

標的のメックだけを攻撃する、どれだけ敵を多く倒せたかを競うなど、対戦には3つのモードが用意されている。ボイスコミュニケーションを使った話し合いで、どのモードで対戦するかなどを決めていこう。また、対戦の舞台が複数用意されていたり、制限時間などを自由に決められたりと、対戦条件をお好みに設定可能。同じモードでも何度も対戦が楽しめるぞ。


←モード選択後に、メックの選択やチーム分けなども行う。対戦では相手がどの機体を選んだかが勝敗のカギになってくるので、相手がどの機体を選ぶかなども見逃すな。対戦のまえからバトルは始まっているのだ。

サバイバルマッチ 生き残ったヤツが勝者

撃破されてしまった時点でゲームオーバーとなる、まさにタイトルどおりのサバイバルなバトルが楽しめるモード。火力の高いメックで敵をすべて倒すか、機動力重視のメックでひたすら逃げ回るかして、制限時間が終わるまで生き残るのだ。


←チームプレイも可能。仲間と協力して生き残れ!!

ターゲット 標的だけをヤレ

ターゲットであるひとりのプレイヤーだけが敵を倒してスコアを得られる鬼ごっこ的なモード。ターゲットを倒せば、自分がターゲットになれるぞ。設定した得点にもっとも早くたどり着くか、スコアが高ければ勝者となる。


←ターゲットの際、誰を倒すかなど駆け引きが熱い。

デスマッチ より多くの敵を倒せ

制限時間内に規定数の敵を倒すか、もっとも多く敵を倒した人が勝ち。ルールもただ敵を倒すだけとシンプルなうえ、倒されても復活できるので、みんなでワイワイ楽しみたいときにオススメ。





↑→このモードもチームプレイが可能。ボイスコミュニケーションで連繋を取り合い、敵を倒したときの達成感はひとしおだぞ。



実際に遊んでみた感想は?

とにかくボイスチャットがおもしろい。ルールがシンプルなだけに熱くなれることはわかっていたが、音声での会話という要素が加わるだけで、格段におもしろさが増すのかと正直驚いた。また、ロボットを操縦するというゲームだけに、ヘッドフォンを通して聞こえてくる声が通信のようで……。本当にロボットを操縦しているような感覚を味わえたのも◎だ。あとは複数のメックが乱戦になった際に、まったくタイムラグがなくプレイできた点も、評価したいところ。スピーディーな戦闘が魅力なだけに、処理でのモタモタがないのは、非常にうれしい。今回は日本国内での対戦だったが、外国の人との対戦でもスムーズなバトルが楽しめるのであれば、ぜひ今度は海外のメックウォーリアたちと一戦交えてみたいものだ。最後にひとつ。ふたり対戦だと、ただ撃ち合うだけの単調な戦闘になりやすい。対戦は3人以上で!!

オフラインでももちろん対戦は楽しめる!!

Xbox Liveに接続していない人もいると思うが，安心してほしい。対戦はオンラインだけでなく、オフラインでも楽しむことができるぞ。オフラインでの対戦には，本体1台でプレイする"ローカルXbox"と複数の本体を接続して対戦する"システムリンク"のふたつの方法がある。詳しくは下にまとめたので，目をとおしておいてほしい。

ちなみにローカルXboxには、専用のモードがひとつ追加されているが，基本的にプレイできるモードは，オンラインのものとまったく同じ。そこでオンラインでの対戦に備え、オフラインで腕を磨くといったような使いかたもアリなのだ。

ローカルXbox

本体1台で対戦する

最大でふたりまでしか同時に遊ぶことができないが，本体が1台とコントローラーがふたつだけでも対戦は可能。このローカルXboxに限り，ほかのプレイヤーとの対戦以外にCPUとの対戦が楽しめる"グラインダー"というモードが用意されているので，相手がいなくてもCPU相手に遊べるぞ。





グラインダーはローカルXboxだけのモード

↑➡グラインダーはつぎつぎと現れる敵をひたすら倒していくという，やり込み要素のあるモード。

システムリンク

最大8人同時対戦が可能

システムリンクケーブルやイーサネットケーブル（ハブも必要）を用い，最大4台の本体を接続して対戦することも可能。1台につきふたりまでプレイに参加できるので，同時に8人でのバトルを満喫することができるぞ。本体と同じ数だけテレビを用意する必要があるが，最大8人でのプレイは盛り上がること間違いなし！ 人が集まるときには，Xboxを持ち寄って対戦していきたい。



⬅人数が少なければ，画面を分割しないでプレイすることも可能なのだ。

対戦でのみ使えるメックもいる

対戦で使用することのできるメックの中には，ストーリーモードには登場しない機体がいくつかいる。ここでは，そんな対戦限定のメックを4体紹介していくとしよう。



⬅対戦で使用可能なメックの数は約20体。当然，それぞれ装備している武器や性能が異なるので，慎重に選ぶ必要がある。

対戦で使用できるメックの一例



ボーマン

↑タイマー式特殊ミサイルウォーハンマーを装備している。



ハックマン

↑無痕跡システムとガウスライフルを活用して遠距離から戦う。



キットフォックス

↑無痕跡システムを活用し，ウォーハンマーミサイルで攻撃！



マッドドッグ

↑足の速さとクロスボウミサイルの速射して近距離戦を制す！

対戦で勝利をもぎ取るための3カ条

対戦の際に絶対に覚えておきたいポイントを伝授！ 体験版を遊ぶ際は，この3カ条を踏まえてプレイせよ。

機体が熱くならないように注意！

休みなく攻撃を続けたり，溶岩などの近くに長時間いると機体の熱量が上昇する。機体の熱量が一定値を越えると，わずかだがダメージを受けてしまうので，熱量を表すオレンジ色のゲージが増えすぎないように気を配ること。



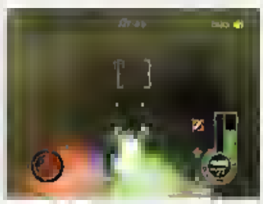


⬅⬇ひと呼吸入れながら攻撃するなど，攻撃する際は熱量が上がらないように工夫しよう。

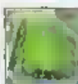
オレンジ色のゲージが上がり過ぎないように！

アイテムで有利に戦う

特定の施設や敵のメックを破壊すると，耐久値の回復や武器がパワーアップするアイテムが出現する。必ず取って，戦闘を有利に進めていこう。



⬅メックを撃破すると出現するアイテムの中には，必ず装甲アイテムがある。つぎの敵へと向かうまえに，この装甲アイテムを必ず取り，耐久値の回復を図る。



■装甲アイテム
戦闘などで消費した耐久値を回復することができる。見つけたら，必ず取ること。



■エネルギーアイテム
レーザーといったエネルギー系の武器をパワーアップ。威力や連射性が上昇する。



■弾薬アイテム
マシンガンなどの弾薬を使用する武器をパワーアップ。威力や連射性が上昇する。



■ミサイルアイテム
ミサイル系の武器をパワーアップ。発射できるミサイルの数や連射性が上昇する。

武器以外のモノも利用して攻撃

武器で攻撃する以外に，建造物の倒壊や爆発に巻き込んでダメージを与えられる。覚えておこう。また，メックを撃破した際の爆発にもダメージ判定があるのだが，建造物の崩壊などよりも与えられるダメージが大きい。狙うのはかなり難しいが，メックの爆発に巻き込んで別のメックを倒すことも可能！



岩石でダメージ!!

↑崩壊や爆発でダメージを受けるのは，敵だけではない。自分もダメージを受けるので注意が必要。



誘爆!!

↑➡敵メックが壊ている場合は誘爆のチャンス！ 1機を集中して攻撃だ。

特別付録 プレイガイド! 『メック アサルト』を先行体験せよ!



MECHASSAULT

ここでは、『メック アサルト』体験版ディスクを快適にプレイするコツを伝授していく。これを読めば、楽勝でミッションクリアー!



激しくも楽しい戦闘を存分に楽しめ! 体験版を快適にプレイする方法を徹底ガイド!

コントローラの使用方法



- ① 左スティック　移動
- ② 左スティック押し込み　ジャンプジェット作動
- ③ 右スティック　上半身の回転
- ④ 右スティック押し込み　防御システム作動
- ⑤ Aボタン　武器を発射
- ⑥ Bボタン　ミサイル兵器の選択
- ⑦ Yボタン　弾道兵器の選択
- ⑧ Xボタン　エネルギー兵器の選択
- ⑨ 左トリガ　武器の選択
- ⑩ 右トリガ　武器を発射

この『メック アサルト』体験版は先行発売されている北米版のものを使用しているため、表示がすべて英語となっている(もちろん製品版は日本語対応)。まさに洋ゲーファンにはたまらない仕様となっており、しかもプレイできるのは4番目のミッション。練習的なミッションを終え、いよいよ敵の攻撃も激しくなってくる内容となっているため、体験版とは思えないほど長く遊べるようになっている。これをプレイすれば、『メック アサルト』の雰囲気がバッチリ掴めるはずだ。では、ここでゲームプレイまでの手順を簡単に説明しよう。まず体験版を起動したら、そのままAボタンを押してミッションブリーフィング画面へ(詳細は左下囲み参照)。このあとにメック選択画面となり、メックを選択すれば、ミッション開始となるのだ。



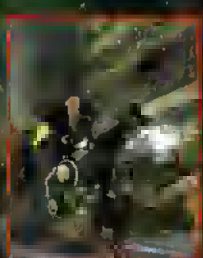
センサースクリーン　自分を中心にして、敵を赤で、破壊目標となるターゲットを黄色で示している。表示範囲外の目標は、外側の輪に黄色で表示。これを参考に、敵、目標物の位置を確認できる。敵は尾機能のあるミサイル・エネルギー兵器を使うと倒しやすい。照準が赤くなったら発射するべし!

武器ディスプレイ　メックの装甲を緑で表示。ゼロになると破壊されてしまう。その隣りでメックの熱量を表示。その下に表示されているのが、上から武器の装備数、種類、レベル、残段数。外側にある左上の青はジャンプ燃料の残量、下の緑が防御システムの再作動時間、横りの赤が武器の再発射までのチャージ時間を示している。

どのメックを選択する?

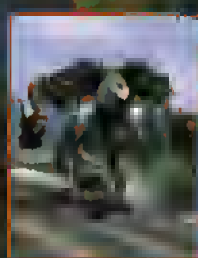
ここでは3種類のメックが用意されているが、オススメは上から3番目のウシエル。このミッションから登場するメックで、2個搭載されているPPCが超強力。射程距離が長くて追尾式のため、遠くの敵をロックオンして攻撃できるぞ。もちろん、慣れてくればほかのメックでもクリアー可能だ。メックを決定し、いよいよ戦場へと出撃!

クーガー COUGAR



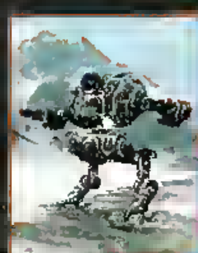
特徴:スピードの速いライトメック。偵察や、スピードを活かしたヒットアンドアウェイ戦術に最適。
武器:パルスレーザー×2、オートキャノン、ジャベリンミサイル×2
特殊能力:ジャンプジェット

フーマ FUMA



特徴:クーガーの派生モデル。防御システムを発動すると、一定時間透明になる。
武器:PPC、マシンガン×2、クロスボウミサイル×2
特殊能力:ジャンプジェット、無痕跡システム

ウシエル UZIEL



特徴:高い攻撃力を誇る。防御システム発動で、ミサイル系の軌道をそらす。
武器:PPC×2、マシンガン、クロスボウミサイル
特殊能力:ジャンプジェット、AMS

ブリーフィング画面をチェック!

ゲーム開始まえに、作戦内容を確認できる(体験版では英語だけど……)。体験版での目的は敵の航空基地を襲撃し、大打撃を与えること。そのために、拠点となる①敵戦車格納庫の破壊。②敵航空機の破壊。③ヘリポート、及び格納庫の破壊を行うことになる。これらを順番どおりクリアーしていくのだ。



←どれを選択してゲームを開始しても、内容に変化はない。

新米パイロットをやさしく導く！楽々ミッションクリアーへの道！

　ここからは、ウシエルを使ったポイント攻略をお届けする。まずは動かしかたに慣れることが重要。ひとどおり武器を試してみよう。慣れてしまえば操作も難しくない。64ページからの記事もしっかり読んでおくこと。

　ここで真っ先に破壊したいのが砲台。スタート地点右上の砲台を破壊したら、左側の崖の上に並んだ砲台を遠距離から狙う。戦車や歩兵は砲台破壊の合間に攻撃するぐらいの気持ちでいい。ある程度の被弾は気にせず、マップⒶ地点から戦車格納庫を破壊してしまおう。これで戦車は出現しなくなるぞ。



←レーダーの赤い表示は敵。遠くからでもPPC（右トリガ溜め撃ち）で攻撃！



←歩兵は踏み潰して倒せる……。パワーアップした武器で倒すのはもったいない。



←建物の上からPPCで戦車格納庫を破壊できる。ただし、遠いため照準はロックされないので、目視で攻撃することに……。当たっていれば炎が見えるはず。



➡なるべく動くようにすれば攻撃を回避できる。また、ダメージはアイテム入手で回復できる。多少の被弾は気にしない！

飛行場では飛び立つ戦闘機を最優先！

　とにかく飛び立とうとしている2機の戦闘機を真っ先に破壊する。これを逃すと、いきなりゲームオーバーになってしまうのだ。このあとは、攻撃してくるヘリをミサイルで落とし、最後に戦闘機を破壊する。アイテムは戦闘終了後に取ること。



←この戦闘機を後回しにするとゲームオーバー……。

いよいよ敵メックと遭遇！

　飛行場から向こう岸へは橋があるのだが、最初は通ることができない。川を渡ってもいいが、深い場所ではダメージを受けてしまうので、なるべく避けよう。そこで、下の写真の装置を破壊すると、橋を通ることが可能になる。橋を進むと砲台が2個あるので、これをPPCで破壊。すると敵メックが1体出現してくる。障害物を使って移動しつつPPCを叩き込んでいこう。時間をかけて、じっくり戦えばいい。



←橋の手前にある装置を破壊することを説明している。気にするな。



➡この装置を破壊すれば、橋が通れるようになる。真っ直ぐ進んで、砲台を速攻破壊。



⬆砲台を破壊した直後に登場する敵メック。レベルアップしたPPCで攻撃！

MAP



ヘリ部隊を出現させるために……

　敵メックを倒して施設内に入ると海上から攻撃を受けるので、そのつど対応する。ここでポイントとなるのは、このあとに出てくるはずのヘリコプター部隊を出現させること。ここで倒しておくと、かなり楽になる。このため、建物を利用して崖の上を目指す。ヘリ部隊を殲滅したらアイテムを回収し、坂の上にある砲台2個を叩けば、最終決戦だ。



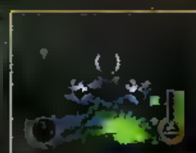
←まずは海上の敵3体をPPCで、歩兵部隊をミサイルなどで倒す。PPCは使うな。



←この位置まで来れば、ヘリ部隊が登場してくる。ミサイルで処理していこう。

格納庫から出現するメックとの死闘！

　坂を上がったところにある格納庫を破壊し、指示されたもうひとつの格納庫を破壊。すると2体のメックが出現してくる。かなりキツイ戦いだが、1体ずつ確実に倒したい。破壊されたメックからはアイテムが出現しているので、これもしっかり回収。レベルアップしたPPCを活用すれば、問題なく倒せるはずだ。



←あらかじめアイテムを出現させておき、ピンチになったら回収だ。



➡施設を破壊したときの爆風でダメージを与えてもいいだろう。

ミッションコンプリート!!





⬅⬆とにかく動いて、攻撃を避ける。相手がジャンプしたあとの硬直を狙ってPPCを叩き込め！

TRUE FANTASY LIVE ONLINE
トゥルーファンタジー ライブオンライン™



⬅新時代のMMORPGが体験できるのはXboxだけ!

E3で新たな映像も公開され、ますます期待が高まる『トゥルーファンタジーライブオンライン』(以下、『TFLO』と略)。今回はE3の情報をもとに、新要素を紹介していこう!

どこまでも続く広大な世界をXbox Liveユーザー全員で冒険しよう!

タイトル	トゥルーファンタジー ライブオンライン		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	多人数参加型RPG (MMO RPG)
発売日	2003年発売予定	価格	未定
開発	レベルファイブ	関係者	ディレクター：日野晃博
ブロック数	未定	システム対応	5.1ch / HDTV / Live
その他	対象年齢未定		

Xbox Liveの性能をフルに生かしたMMO RPG
さらに見えてきた"真実のファンタジー"

Xboxの性能が可能にする3Dの美麗な幻想世界。Xbox Liveだから実現可能な、オンラインによる数千人規模の同時体験。最強ハードが生み出す"剣と魔法の世界"を舞台したMMORPG(多人数参加型オンラインRPG)、『TFLO』の新情報をお届けできる機会がやってきた。

今回紹介するスクリーンショットは、すべてE3で公開されたもの。我々がいままで『TFLO』に描いていたイメージが、いくつか具体的な形で再現されたのではないだろうか。残念ながら発売時期は未定のままだが、開発は順調に進んでいるらしく、今後は少しずつ情報を公開していけそうだ。今月はその第1弾として、美麗な世界を堪能してほしい。



⬆広大な世界を移動する手段はさまざま。小型のドラゴンに乗って移動もできる。



⬅ボイスチャットを活用すれば、戦闘指示や状況報告などがリアルタイムで行える。戦闘のひとつひとつが楽しいものになるだろう。

強敵の棲みか…そしてお宝の眠る場所はココ!!
神秘的、かつ危険なダンジョン

冒険の定番エリアといえば、なんといってもダンジョン。今号では、『TFLO』の世界でも冒険の中心となる、迷宮の数々を初公開。ひと口にダンジョンといっても、自然の洞窟や炭鉱、古代遺跡、魔導士の塔、そしてモンスターが棲む地下迷宮など種類はさまざま。それらに共通するのは、闇が生み出す恐怖と、最深部で待つ"存在"の威圧感にある。地上世界とはまったく違った神秘的な雰囲気に、冒険心は高まる一方だ!



⬆➡古代遺跡のような人工的なものもあれば、鍾乳洞のように大自然が生み出したダンジョンもある。



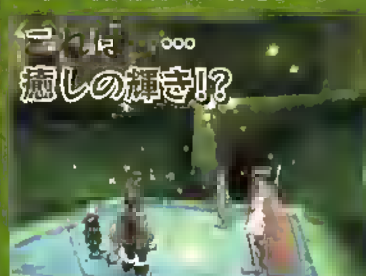
⬇青白く輝く泉に近づく冒険者たち。ここは何らかの儀式に使う場所なのか? それとも……。



➡広いダンジョンなら、小型のドラゴンなどの乗り物に乗ったままの移動もできるのか!?



⬆モンスターとの戦いは避けられない。当然、敵が1体で襲いかかってくるとは限らない。



魔法都市ベルカンタス

クレリア王国以外にもスタート地点が選択できる！
魔法使いをめざすならこの地から旅立とう


↑ほうきに乗る魔法使いの画面もついに公開！この魔法都市では当たり前の光景なのかも？

世界の南東に位置する，大自然に囲まれたベルカンタス地方。この地には，冒険のスタート地点のひとつとなる魔法都市ベルカンタスがある。そう，プレイヤーのスタート地点は前回紹介したクレリア王国だけではなく，ほかにもいくつか選べるということが判明したのだ！

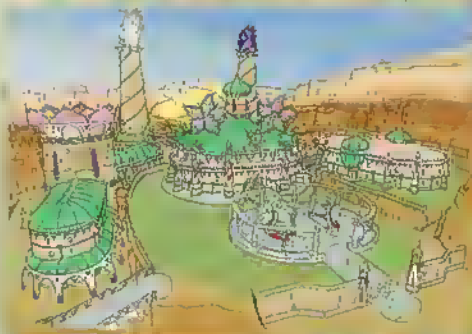
ベルカンタスの特徴は，円を基調としたアラビアンな建築物と，世界的にも有名な魔法の名門学校があること。街中には魔法の力を使ったさまざまな施設があり，魔法使いにとっては過ごしやすい環境にあるようだ。魔法使いで始めるなら，この地からがオススメかも……？



↑→南国ムードにプラスして，魔法都市独特の装飾を施した建築物が印象的。当然ながら，街の住人は魔法使いが圧倒的に多い。

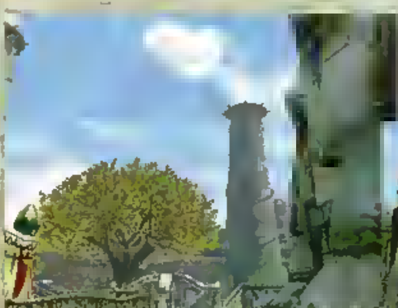
魔法都市ならではの魔法名門学校もある フラプティ魔法アカデミー

ベルカンタスの街の有名人といえば，上級賢者のドナルド・フラプティが挙げられる。彼が主宰するフラプティ魔法アカデミーは，魔法の名門学校としても名高く，各地から魔法使いをめざす者が大勢集まると聞く。それもそのはず，この学校を卒業すると"フラプティエンブレム"がもらえ，これを帽子につけた魔法使いはいろいろな施設で優遇されるためだ。もしも魔法使いでゲームを始める予定ならば，クレリア王国よりもフラプティ魔法アカデミーのあるベルカンタスをおすすめしたい。



↑←地面には魔法陣のようなものが描かれている。魔法と何らかの関係がありそうだ。もしかしたら転送ゲートなのかも？

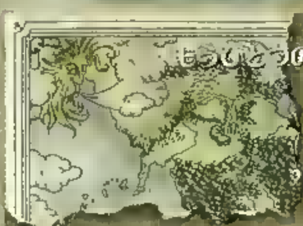
煙突からのぼる煙は魔法・秘薬研究の証!?



↑→魔法使いのための施設も多く，憩いの街として利用されそうだ。


↑ベルカンタスの街の象徴でもある，フラプティ魔法アカデミーの全景。昼間は城のようにも見えるが，夜になると建物の灯りによって幻想的な雰囲気を作り出す。

もうひとつの旅立ちの地・クレリア王国とは？



4月号にて明らかになった，旅立ちの地のひとつであるクレリア王国。地図上では北西に位置しており，深い森と険しい山々に覆われた地で大地の恵みによって繁栄した国らしい。また，この地はモンスターの生息地としても有名でつねに危険にさらされているのだが，白く輝く城壁と国民の力に支えられている。街には種族や職業を問わず冒険者が集まるため，つねににぎわいを見せている。


↑冒険だけでなく，生活の拠点でもあるクレリア王国。その中心となるのは，クレリア城である。



作り出せるキャラクターはまさに無限大！
こだわりのキャラクターメイキング

自分そっくりのキャラクターをモニター上に再現できるほどの強力なカスタマイズ機能を持つ、『TFLO』のキャラクターメイキング。今回はカスタマイズの過程の一部を、例をあげながら紹介していきたい。プレイヤーによっては何百時間、もしかしたら何千時間も付き合うことになるので、納得がいくまでじっくりと時間をかけて仕上げていこう。



↑ファミ通と関係が深いヒゲの御三方もこのとおり，本人そっくりに再現できてしまう。

3種類6パターンの違いを見てみよう



Step 1 まずは種族を決める

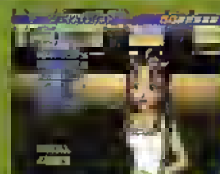
最初に選べる種族のうち，今回公開するのは人間，エルフ，ドワーフの3種類。種族を選択し性別を選ぶと，ベースとなるキャラクターが決まる。右上の写真を見てのとおり，種族や性別によって外見が変わるのは一目瞭然だが，STR（強さ）やINT（賢さ）など，初期ステータスに変化がある点にも注目しよう。



↑種族や性別の違いによって，Step2以降の初期パーツにも変化が現れる。

Step 2 顔が命のフェイスエディット

キャラクターメイキングの肝となるのが，フェイスエディット。顔の形，髪型，目，眉毛，鼻，口，耳，ひげ（男性のみ）のそれぞれパーツから好みのものを組み合わせて，理想の顔を作り出そう。



←パーツの組み合わせの数は膨大で，同じ顔を作るほうが難しい。

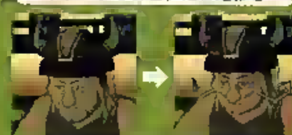


エルフなら耳にこだわる



↑パッと見では気づきにくいが，耳の向きが微妙に違うのはおわかりだろうか？

ドワーフならヒゲにこだわる



↑ドワーフといえばひげが命？ ファッションの一部としてこだわってみよう。

Step 3 個性を出すならカラーエディット



顔パーツをより個性的に彩るのがカラーエディットだ。髪，肌，目，唇の4ヵ所の色をカラーパレットから選んで変更できるぞ。なお，髪型や色はこれで最終決定というわけではなく，ゲーム開始後もある施設に行けば変更できるようだ。



Step 4 パラメーターに反映されるボディエディット

背の高さ，マッスル，太り具合，グラマー（女性のみ）を変更して，外見のイメージをほぼ固定させる。じつは外見だけでなく，能力パラメーターにも影響を及ぼす点に注目。現時点では詳細は不明だが，体重が重いとHPが通常よりも多くなる，などの変化が現れるらしい。



↑顔の違いは近くから見ないと気づきにくいが，外見は遠くから見ても変化がわかる。

Step 5 センスが光る服飾エディット

初期服飾エディットでは，シャツ，ズボン，靴の3ヵ所のカラーを変更できる。この服装は普段着のようなものなので，装備を整えていくとお目にかかれなくなるようだ。とはいえ，ゲーム開始時はこの服装で行動すると思われるので，納得のいくエディットをしよう。



←各2ヵ所ずつ変更が可能。髪の色とのバランスも重要。



←女性キャラクターは，とくに外見にこだわりたいもの。

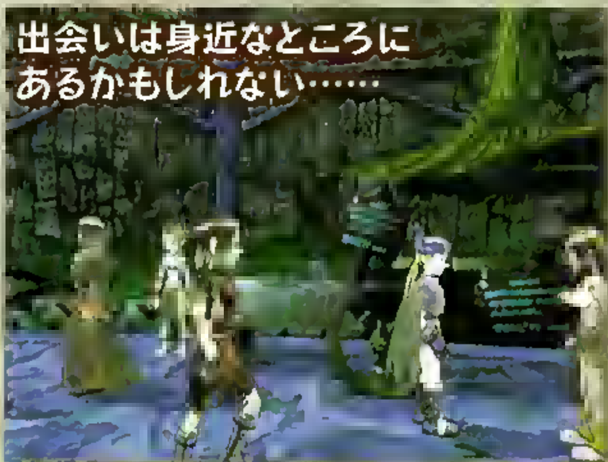
さらに！ キャラクターの装備はグラフィックに反映されるのだ

グラフィックに反映されるものは，武器や防具だけにとどまらない。たとえば釣り竿やつるはし，包丁といった攻撃可能装備，帽子やベルト，手袋などの服装，イヤリングやネックレス，ブレスレット（右・左）、めがねに代表されるアクセサリーなど種類は豊富にある。

モンスター討伐だけが『TFLO』の楽しみかたではない オンライン上の仮想生活を楽しもう

『TFLO』に限らず、MMORPGにはそもそも明確な目的というのは存在しない。冒険やボスを倒すといったことも、目的のひとつに過ぎない。街にとどまってほかの冒険者のために店を開くもよし。コックや仕立て屋などのスキルを磨くもよし。オンライン上にある仮想世界で、"自分だけの目的を捜す"ことが楽しみにつながるのだ。現実世界では体験できないことを、"真実のファンタジー"という名の世界で見つけてみよう!

出会いは身近なところにあるかもしれない……



←一期一会で終わりにするか、それとも気に入った仲間どうしでパーティーを組むか? それもプレイヤー自身が決める!

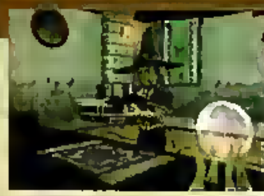
ギルドに所属すれば生活も安定!?

ギルドとはプレイヤーが所属する組織のことで、いっしょに冒険するパーティーよりもさらに規模は大きくなる。ギルドは大きく分けると、冒険に役立つ冒険系ギルドと、商売や生産活動に役立つ生産系ギルドの2種類。これがさらに職業ごとに細分化されていく。



➡生活手段のサポート以外に仲間捜しにも利用できそう。

冒険系ギルド



おもに冒険のサポート役として役立つ組織。魔導師以外が登録できる戦士系組織である冒険者ギルド、魔法に関してのスキルを上げる魔導師ギルド、モンスターを捕獲して調教する吟遊詩人ギルドなどがある。

生産系ギルド

街での生活に役立つ組織はこちら。代表的なものは、食べ物を生産する調理師ギルド、武器・鎧・盾などの製造に関する鍛冶屋ギルド、鍛冶屋ギルドでは扱わない非金属の装備品を製造する服飾ギルドなどがある。



露店で商売? それとも休憩にする?





⬆冒険まえに、カフェでのんびりしながら仲間を待つのもいい。この露店のオブジェクトは、プレイヤーどうしで商売するために使うこともあるかもしれない。

魔法都市には専用の乗り物もある!?



この乗り物は?

⬅南国ムードが漂うベルカンタスの街で使われている奇妙な乗り物。これは魔法都市ならではの"魔法のじゅうたん版のホロ馬車"ようなものなのだ。

E3会場で動いている『TFLO』をこっそり見てきたぞ!

E3では映像だった『TFLO』だが、ブース内にある奥の部屋でこっそりと動いているところ見せてもらった。以下は、レベルファイブの日野晃博氏による解説だ。初公開の情報が満載だぞ!



レベルファイブ 代表取締役社長 日野晃博

ますはキャラクターメイキングですが、種族は数種類あります。種族によって選べるパーツ、身長や体型などに制限がありますが、その枠内であれば自由に設定できます。髪の色や形などは、ゲーム内のとある施設に行くことで、何万色もの中から設定することもできます。

スタート地点となる自分の部屋では、テーブル、ジュータン、本棚、時計などアイテムを自由に配置できます。お金があれば増築も可能で、ほかのプレイヤーを招くこともできますよ。入手したアイテムを自由に飾ることも出来ますし、しかも飾ったアイテムはすべてグラフィックに反映されます。とことん装飾にこだわってくださいね。

チャットに関しては、ボイスチャットは原則パーティーを組んだ人たちどうしで行う予定です。それ以外の一般プレイヤーとは、テキストチャットが基本となる方向で進めています。

馬などに乗ると、フィールド移動だけでなく街やダンジョンに入ったり戦闘することも可能です。乗り物となる動物はフィールドで捕まえて育成していくことになります。乗り物があると移動に便利ですね。世界全体の広さは、某人気MMORPG並にありますので。

MMORPGを開発するのは初めてで苦労も多いのですが、それだけに自信作でもあります。続報に期待してください。





エンツォ・フェラーリJr.の傑作

Ferrari Dino 246GT

アルフレディーノの構想による，市販車初のミッドシップエンジンを搭載。その美しいボディは，ピニンファリーナの最高傑作と謳われる。





660馬力V12気筒 F60とも呼ばれた最先端フェラーリ

Enzo Ferrari

フェラーリの創始者の名を冠した，昨年発表されたばかりの最新鋭フェラーリ。大型リアウィングの代わりに，可変式フラップを装備。



独特のフォルムを持つ軽量車

Lotus 340R

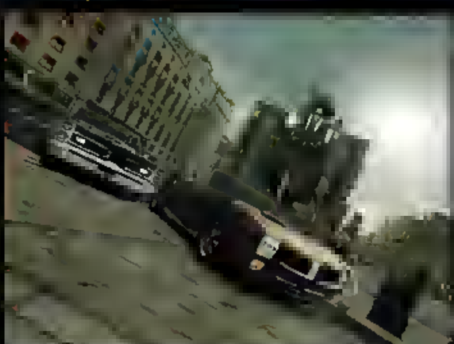
ルーフも幌もサイドウィンドウもドアも存在しない軽量車。680キロのボディに1800cc直列4気筒OOHC16バルブ170馬力のエンジン搭載。

PROJECT GOTHAM RACING 2

スタイリッシュレーシングの続報公開!!

『2』で新たに加わったクルマ（のごく一部）を一挙公開！ さらに舞台となる都市（のこれまたごく一部）も判明。期待以上の内容だ！

タイトル	プロジェクトゴッサムレーシング2		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	スタイリッシュドライビング
発売日	未定	価格	未定
開発	Bizarre Creations LTD.	製作名	
ブロック数	未定	システム対応	5.1ch
その他	対象年齢未定		



特大ボディのアメリカンなクルマ

Pontiac Firebird Trans Am '70

5000ccを超える，アメリカPontiac社製の大排気量車。現在，トランザムは製造終了。ちなみに，写真では先行しているほうがこのクルマ。





映画『xXx（トリプルX）』でおなじみ？

Pontiac GTO '66

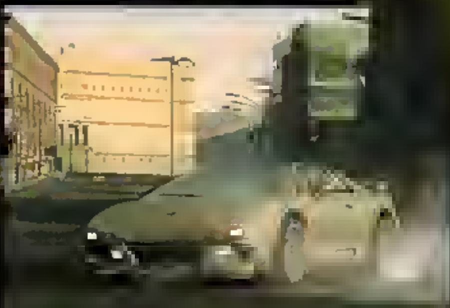
'67年モデルが映画『xXx（トリプルX）』に登場。GTOシリーズは'74年に生産を終了しているが，2004年モデルが生産予定。



特徴的なメルセデスのスポーツマシン

Mercedes 300SL GW

SLは"Sport Light（軽量スポーツ）"の略。GWは"Gull Wing（カモメの翼＝上方に開くサイドドア）"の略。故石原裕次郎氏の愛車としても有名。



映画「007」のボンドカーとしても有名

Lotus Esprit

発表当時は世界最速の4気筒スポーツカーと言われたミッドシップマシン。デザインはジウジアーロ。現在も生産が続くロングセラーモデル。



いかつい容貌のFIA-GT参戦マシン

Porsche 911 GT2（993）

FIA-GTやル・マンに参戦した、993ターボ車。リアには左右に大型エアインテークを備える大型ウィング、前後左右にもオーバーフェンダー装備。



新開発の4.5リッターV8エンジンの走りに注目！

Porsche Cayenne Turbo

ポルシェ初のSUV(スポーツ・ユーティリティ・ビークル)。ポルシェ・アクティブ・サスペンション・マネージメント(PASM)など、新技術満載。

新規参戦Car、新たなる舞台、続々判明！ Xbox Live対応の8人対戦も超HOT!!

速く走ることはもちろん、スタイリッシュな走行を決めることも重要な『プロジェクトゴッサム』最新作。今回はE3出展の体験版から判明した新規参入車種（『2』は48車種以上登場！）と、舞台となる都市（『2』は前作になかった8都市以上登場）のうち、4都市を公開する。

『プロジェクトゴッサム』最大の特徴である“Kudos”は、『2』ではランキング方式。特定のランキングに昇格することで、新たなクルマが使用可能になったり、新コースが登場する。また、レーシングラインのキープ、スリップストリーム、車体へのダメージをとどめるなど、Kudosを得られる新条件も追加されている。

そして、『2』最大の進化要素は、Xbox Live対応になったこと。最大8人が参加可能な激戦が展開するのはもちろん、最速記録を持つプレイヤーのゴーストカーをダウンロード、その走りに挑むことも可能となっている。



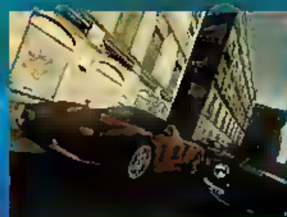
フィレンツェ　Florence

⬅ルネッサンス発祥の地である、イタリアの古都。美術館巡り？



モスクワ　Moscow

➡ロシアの首都。聖ワシーリー寺院を背景に、赤の広場を疾走！



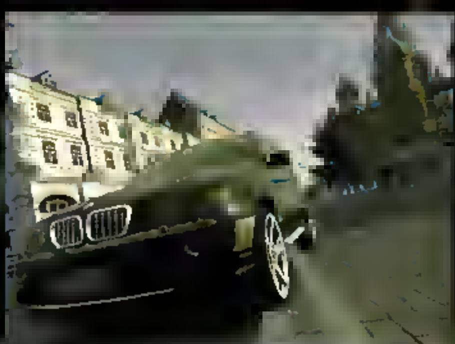
バルセロナ　Barcelona

➡'92年にはオリンピックも開催された、スペイン第2の港町。ガウディの建築物などでも有名だ。



エジンバラ　Edinburgh

⬅英国・スコットランドの首都。古都としての面影も濃厚。エジンバラ城も見えるかな？



SUVならぬSAVの走りを擬似体験

BMW X5

SUVを超えた世界初のSAV（スポーツ・アクティビティ・ビークル）を謳う高級4WD車。BMW初のオフロードタイプ4WDでもある。

※画面は開発中のものです。



個性的なシルエットしかし伝統のプロポーションはそのまま

今年から日本でもお目見えの新型ロードスター

BMW Z4

シーケンシャル・マニュアル・トランスミッション（SMG）により短時間変速動作を可能にしたニューモデル3.0iも登場したばかり。

開発ロムテストプレイImpression!!

ひと足早く、担当者がE3体験プレイバージョンロムをプレイしてきたぞ！　コースは上記の4都市、使用可能車種は今回紹介した11車種のほか、Mini Cooper Sの姿も。『2』では、腕をほんのちょっとかすった程度では、Kudosポイントは引かれないらしい。リプレイ時では、カーブのたびに頭を傾けるドライバーが印象的。



サードパーティーのあの人とじっくり語り合う!

Xbox Liveにさらなる光明? Team NINJAの新作に迫る

Today's Guest : Tomonobu Itagaki

E3でもっとも我々に衝撃を与えた作品といえば、やはり『DEAD OR ALIVE Online』と『NINJA GAIDEN』だろう。いまやXboxのトップを独占するTeam NINJAのゲームというだけでなく、どちらもXbox Liveに対応しているという点にも注目が集まった。E3閉幕後だからこそ話せることを聞きに、今回も林氏が突撃する。

『DOAO』から始まる新たなコミュニティーとは?

――E3での『DEAD OR ALIVE Online』(以下『DOAO』)発表は、そのグラフィックはもちろんですが、新コスチュームも登場していたりと、センセーショナルなデビューでしたね。

板垣 いつも発表時は、お披露目の意味を込めて新しいコスチュームで登場させているんですよ。『DOA3』ではコスチュームが少なくて、増やしてくれという要望が多かったんです。Xboxと同時に発売するためにはしかたのないことだったんだけど、今回はそういう制約もないので、バーンと入れていきますよ。

――『DOAO』は、Live対応ソフトを作ってほしいという要望が林さんからあったんですか?

板垣 それよりもXboxのいいところのひとつであるXbox Liveを活かしたかったんですよ。僕らのポリシーとして、ハードのいいところを伸ばすというのがあります。その点でLiveは魅力的な要素だし、『DOAX』も最初はLiveに対応させたかったくらいでしたから。

林 水着のダウンロードなど、僕らからもいろいろお願いしていた時期は確かにありましたね。国内でXbox Liveを始めるにあたって、そこにTeam NINJAのタイトルがないというのは、いかがなものか、という考えがありましたから。

板垣 実際にXbox Liveを遊んでみたら、すごくおもしろかったんですよ。それまではプロの視点からしかLiveを見ていなかったんだけど、ユーザーの視点から見ても、ああこれはおもしろいなと。だから『DOAO』を作ってみようということになりました。

――純粋にXbox Liveをやってみて、おもしろかったから開発に着手したと?

板垣 そうですよ。Xbox Liveがスタートした直後から"DOA:Wired"というコードネームで、ずっとダマで作ってました。もちろん林さんにだけは話してましたけどね(笑)。

林 その話を聞いたとき、これで確実にXbox Liveのユーザー数が一気に増えるという自信が持てました。やはりTeam NINJAのタイトルは、日本で2本出していただいて売上の上位を独占してましたから。

板垣 『DOAO』に関しては、ネット対戦だけでなく、コミュニティーを世界レベルで作りたいと思っています。ゲームセンターって、いま世界的に厳しい時代ですよね。だからこそXbox Liveに期待しています。地球上で最大の格闘ゲームのコミュニティーを作れるんじゃないかと。だから『DOAO』は通信対戦だけに止まることは絶対にないし、そのアイディアをMSと話し合っているところです。地球規模の、超巨大なゲームセンターを作りたいんですよ。

健全なコミュニケーション ボイスチャットへの期待

――MSとしてもLiveは普及してほしいし、Team NINJAとしてもLiveの楽しさを体験してほしいという思惑が一致したわけですね。

板垣 僕は単純ですから。おもしろいものはおもしろい。やってみようという感覚です。Xbox Liveのいいところは非常に健康的なところですね。実際プレイしてみて、声を出すというのはいいことだって感じましたよ。対戦にしても、家でできるというのはいいですね。けっこうやってますよ、『頭脳対戦ライブ』(笑)。麻雀で妙な打ちかたするやつがいたら僕かもしれない。

林 麻雀はボイスチャットの特性を活かせるソフトですよね。でも格闘ゲームも同じくらい声の出せるジャンルかな、とも思います。

板垣 いや、じつはやっているふたりは声を出さないと思いますよ。だからこそ僕らとしては新しい可能性を追求したいですね。いろいろ考えてますから期待していてください。

林 ボイスチャットに関しては、僕らが当初危惧していたマナーの面で大きな問題は報告されていないので、ホッとしているところです。当初はソニックチームの中さんにも「本当にボイスチャットなんて使っていいの?」と言われていました。「キーボードでも大変なのに」って。

板垣 そこはある程度ユーザーのモラルに任せざるを得ない部分があると思ってます。ガイドラインはきっちり作る必要はありますけどね。

林 東京ディズニーランドのようにいつもきれいで、だからこそ、ふだんはゴミをポイ捨てするような人でも、そこではゴミを捨てないような環境を作っていくしかないんでしょうね。

――つねに新しい驚きをユーザーに提供し続けているTeam NINJAだけに、単なるLive上での対戦に終わりそうにはないですね。

板垣 でも、コスチュームをダウンロードで販売するとか、そういうものではないですよ。「やったらどうか」って言われることも多いけど、新コスチュームってみんなが欲しいに違いないものですよね。だったら最初から入れておきますよ。だから『DOAX』のときも、Liveにつながないと出ない水着とか、アップデータとかみたいな案もあったんだけど即却下しました。

――それでもつないだときの楽しさをみんなにわかってもらう手段として、オンラインの大会は積極的に開いていただきたいですね。

板垣 それはいいかもしれないですね。もともと『DOA2』で、UPSというユーザーの対戦履歴を残すシステムをアーケードに導入しようという考えがあったんですよ。でもそれは新風営法上の問題で導入できませんでした。



Team NINJAの2タイトルはXbox Liveの心強い味方です

マイクロソフト Xbox事業本部 パートナーリレーション本部本部長兼執行役員

林 真佐人

マイクロソフトとサードパーティーとの橋渡しをする重要な存在。「林さんのためなら」とXboxタイトルに積極的な姿勢を示すメーカーも少なくないという。今後タイトルが増えていくかは、林氏にかかっているかもしれない。



Team NINJAの今後は？

『DOA3』、『DOAX』を発売し、Xboxにとって欠かせない存在となったTeam NINJAだが、今後はいかなる展開を見せるのだろうか？　現状発表されているタイトルは『DOAO』が2003年冬発売予定、『NINJA GAIDEN』が発売日未定（北米2003年冬）、『DOA code:Cronus（仮題）』も発売日未定となっている。『DOA code:Cronus（仮題）』に関しては、ほとんど情報がなく、「無限に広がる大宇宙」、「かすみやあやねの子どものころを見たいと思いませんか」と本誌インタビューで板垣さんに答えていただいているものの、どんなゲームか想像すらつかない状態。さらに『DOA4』ももちろんあるだろうし（制作することは発表済みだが、プラットフォームは未定となっている）、ファンは『DOAX2』にも期待するだろう。今後数年はTeam NINJAから、目が離せなさそうだ。

それを今回、新しい形でXbox Liveで導入したいと思っています。誰とどう闘ったか記憶できるようにしてみたい。そのほか、声を出すというライブ感、人と人が交わるという部分に主眼をおいたものにしたいですね。

――大会で優勝したら、副賞で新コスチュームがもらえるなんて案はいかがですか？

板垣　当然出てくるアイデアですが、ひとつ難しい問題がありますね。たとえばあるコスチュームAをそういった形で優勝者にプレゼントし、彼のハードディスクにダウンロードしてもらったとします。しかしその人がそのコスチュームAで対戦するためには、相手側のハードディスク上にもそのコスチュームAのデータが載っている必要があるわけですね。そうでないと相手側のテレビにコスチュームAを表示できない。だからけっきょくは全員にコスチュームAを配布して、優勝者にだけその使用権を与える形になります。そのうえで優勝者の努力を保護するために、この"使用権"にソフトウェアプロテクトをかけるわけですが、このプロテクトというものはソフトウェアである以上、どれだけ堅牢にしたところでリバースエンジニアリングによって突破されるのは時間の問題なんですね。で、どういうことになるかというと、コスチュームAの使用権を違法にばら撒く不届き者が出てくるわけですよ。その結果、せっかくの優勝者の努力がだいなしになると。

いわゆるハッカーという連中ですが、彼らが遊びやゲームの健全な進化を押しとどめていることは事実ですね。彼らのおかげで採用を見送らざるを得ない技術や企画があったりして、本当に腹が立ちますよ。

林　心ない人たちのせいでサービスをやめざるをえないというのは、オンラインゲームだけでなく、いままでたくさんあったと思います。単純に技術的な部分で力を見せつけたい人たちがいるんですよね。ここは我々も問題が起きないように対処していきます。

――まだちょっと先の話ですが、『サウザンドランド』や『マズルフラッシュ』で開催したようなチャンピオンシップの予定はあるのでしょうか？

林　『サウザンドランド』でスタートした各種イベントは、Liveでもっともっと楽しんでもらおうという企画です。3月に行いましたXbox Live Nightと同じで、とにかくユーザーに楽しんでもらいたい。Xboxを買ってよかったと思ってもらえるようなイベントがもっと必要だと思っています。単純にハードの普及台数を増やすことを目指すのではなく、これまでに買っていただいたユーザー層の満足度を上げることを大事にしたいですね。

『NINJA GAIDEN』で見せつけるXboxへの愛

――『DOAO』だけでなく、『NINJA GAIDEN』もLiveに対応なんですよね。ふつうに考えると、アクションゲームをLiveに対応させるとすると、なんらかのコンテンツをダウンロードするくらいですよね？

板垣　僕は、ふつうじゃないから（笑）。もともとプログラマーですから「ネットってコンピューターとコンピューターがつながるってことでしょ」と、しごく単純に捉えています。しかもふつうのインターネットと違って、Liveは非常に固く、安全で、しっかりまとまったシステムを採用している。その環境でマシンどうしがつながってできることって、本当にたくさんあるんですよ。今回は、その引き出



Xboxを泣かせたいですね もちろんうれし泣きですよ

テクモ　Team NINJA リーダー

板垣伴信

おなじみ、Team NINJAリーダーにしてXboxの顔。アーケード版『DOA』の開発以来、つねに最良のハードを求め、最強のゲームを作り続けてきた。今後、もっとも目の離せない開発者といっても過言ではないだろう。

こぼれ話



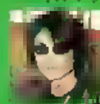
最近、僕の部下たちにも、ファミ通XboxのBBSを覗くように言ってるんですよ。

ネットワークのお話から、話はなぜかファミ通XboxのBBSの話に。おふた方も覗いてる？
林　板垣さんに言われて最近ファミ通XboxのBBSを毎日のように覗いているんですよ。
板垣　熱いでしょ！　って僕がいうことでもないですけど（笑）。熱いんですよ、みんな。
林　僕が見るようになって、うちの社員にも積極的に見るように言いました。見ていると、いろんな書き込みがあってうれしいですね。確かに批判もたくさんあるんだけど、そういうことを言ってくれている方に応えないといけないと思いました。Xbox Live Nightでも、BBSの常連の方とお話ししたことがあって、その熱意をガンガン感じましたから。本当によく調べている方がたくさんいて、このあいだの中さんとの対談から、BBS上でいろいろ推理されていたり（笑）。
板垣　『NINJA GAIDEN』がPS2で出るなんて噂が書き込まれていたこともあって、そのときは、書き込む寸前までいきましたよ（笑）。でもそういったBBSには書き込まないと決めているので書き込みはしませんでしたけど。そんな中で、「もうこんな噂で騒ぐのはやめよう」っていってくれる人もいて。うれしかったですよ。
林　僕もうちの社員から止められるんですけど、話し合いが進んでいるところに、本当はそうじゃないんだって書きたくなりますよ（笑）。どんどん書き込んでいただいて、僕らとしても意見を吸い上げていきたいと思っています。
　とのこと。林さん、板垣さんも注目するファミ通XboxのBBS、あなたも覗いてみませんか？



⬆ファミ通XboxのBBSはhttp://www.enterbrain.co.jp/xboxからどうぞ。簡単な会員登録後に参加できるぞ。

みんなすごくXboxのことを考えてくれていて、うれしいことですよね。





しからひとつ引っ張ってやろうと思っていることがあります。まだ秘密ですけどね（笑）。
――E3では、『NINJA GAIDEN』が、ムービーだけでなく、実機プレイもあってびっくりでした。
板垣　どちらか片方だけだと、そのタイトルの持つ存在感をなかなか印象づけられないですから。今回のE3で実機プレイをできたことで、存在感を大きくアピールできたと思います。
林　つぎの東京ゲームショウに期待がかかりますよね。もちろん日本だけでなく、世界的に『NINJA GAIDEN』は受け入れられるタイトルだと思います。去年くらいからのゲーム業界の流れで、忍者というものの認知度が世界的にさらに高まった部分がありますから。『NINJA GAIDEN』のタイトルにしても、変に英訳することなく、受け入れられていますよ。
板垣　『NINJA GAIDEN』に関して言うと、忍者どうこうよりも純粋にNo.1アクションゲームが作りたいから作ってるんですよ。もちろんTeam NINJAの名前が示すとおり、忍者好きではあるんですけどね（笑）。敵キャラや舞台を幅広いものにしたのも、日本的な価値観ではなく、世界中の人に遊んでもらいたかったからです。何かから価値観を借りて作るのではなく、すべてクリエイトして、世界の人に楽しんでもらいたいという思いです。
――格闘ゲームをいままで作ってきて、そのノウハウは『NINJA GAIDEN』にどう活かされるんですか？
板垣　僕らが作る初めてのアクションゲームですが、"動き"というものをずっと突き詰めてきた僕らですから、内容には自信がありますよ。いままで「アクションゲームだからべつにいいんじゃないの？」とごまかされてきた部分を僕らは許しませんから。そこに格闘ゲームを作ってきたうえでのノウハウが活かせるだろうし。アクションゲームの革命を起こしますよ。
――同時に出現する敵の数も多いし、マップも広いし、Xboxならではって感じですよね。
板垣　僕らがXboxを支持する理由は、もっともパワフルだから。それだけです。僕がいま一度声を大にして言いたいことは、少なくともハードウェアは"力こそ正義"なんですよ。Xboxが出てきたときに、ほかのハードと同じだよって言っていた開発者がいましたが、けっきょくウソでしたよね。そのとき僕は、Xboxのパワーを認めない技術者がいたとしたら、そいつはモグリだと断言したはずです。いまこそ同じことをもう一度言いたい。Xboxのパワーが最強だと。それをゲームとして示すために、この2本を作っているわけです。
　なぜもう一度言う必要があるのかといえば、それは安直なマルチプラットフォームタイトルが増えてきたからです。最下位の性能のハードに合わせて作っておいて、Xboxに持ってくる段になって、余ったパワーでFSAA(フルスクリーンアンチエリアス)をかけたり解像度上げたりと。でもそれってXboxが喜ぶハードの使いかたじゃないですよね。Xboxが泣いてますよ。どうせ泣かすならうれし泣きさせないと。
――確かにE3で発表された2本を見ると、ここまでハードのパワーを活かしたソフトは見たことがない。すごさを肌で体感できるというか。
板垣　パワーはあるに越したことないです。つねにその上限を超えないように気を使いながらハードを使っているわけで、パワーはあればあるだけ綺麗に使いきります。絵にたとえると、絵の具の残量を計算しながら描いているわけで、描き終わったときにはきっちり絵の具がなくなっている状態ですから。
林　そういった意味で、僕らがXboxのパワーをスペックで言ってもしかたないと思うんですよ。実際にそれを使ってくれたタイトルがなければ、たとえカタログスペックを出しても、それを信じてくれる人はいないでしょうし。
板垣　口で言ってもしかたないのは僕らも同じです。だからこそ僕らは『NINJA GAIDEN』、『DOAO』を作っているわけです。ゲームから何を感じ取ってくれるか、それが僕にも、林さんにもいちばん大事なことなんですよね。
林　この2本は、本当に久しぶり、もしかしたら初めてこんなにすごいものを見たという印象です。去年の年末にセガさんから出た『パンツァードラグーン オルタ』もすごかったですし、いままでいろんなすばらしいゲームを出していただいたんですけど、今回はさらに新しい驚きを感じました。つぎのゲームショウが楽しみですよ、本当に。この本を読んでくれている方にも早くこの感覚を体感してほしいです。

（2003年5月21日収録）

対談を終えて

「ハードのいいところを伸ばす」「おもしろいものはおもしろい。やってみよう」「本当に腹が立つ」「どうせ泣かすならうれし泣きさせないと」などなど、板垣氏のすなおな言葉が数多く出た対談だった。それは、ふだんより砕けた場ということもあるだろうが、お互いの言葉を忌憚なく受け入れられる信頼関係があるからなのだろうと感じられた。この両者の関係は、間違いなくXboxに明るい未来をもたらしてくれるだろうことを実感した対談だった。　（編集部）

DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL

コーディネイト編

水着の季節がやってきた！

バレーボールの攻略は終わってしまったが、コーディネイトはまだまだ続く！ オリジナルのコーディネイトを探求するために、コツコツと水着を集めまくるのだー！

タイトル	デッド オア アライブ エクストリーム ビーチ バレーボール		
発売元	テクモ	ジャンル	スポーツ
発売日	発売中（1月23日）	価格	7800円（税別）
開発	Team NINJA	制作者	プロデューサー 坂垣伴信
ブロック数	8ブロック～	システム対応	5.1ch HDTV
その他	全年齢対象		

こだわりコーディネイトをチェック！

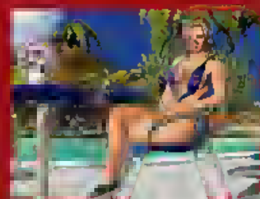
夏も間近と言うことで、コーディネイトも絶好調。日夜バレーボールでお金を稼ぎ、プレゼント攻勢で水着を集める日々が続いております。今回は、募集したオリジナルコーディネイト投稿が早くも到着。早速掲載してみたので、チェックしてみよう。



←似合う水着を捜す作業は楽しくもあり苦しくもあり。

オリジナルコーディネイト大募集

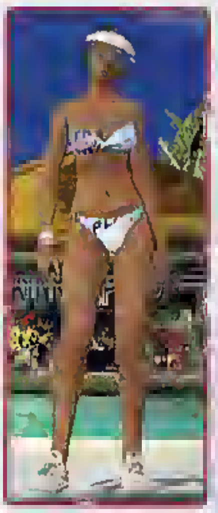
このコーナーでは、みんなのオリジナルコーディネイトを大募集！ キャラクター、水着、アクセサリーの組み合わせと、コーディネイトのコンセプトを明記して、129ページのあて先、「DOAXファッションチェック係」まで送ってきてほしい。



←コーディネイトの第一歩は、水着集めから。

リサ









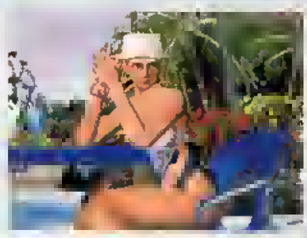
褐色のリサには、明るい色のコーディネイトが似合うと思い、スカイブルーのジントニック（エレナ/50000Z）をチョイス。水着に白が入っているので、アクセサリーの色も白系統で統一。小さい水着なので、ボディが強調されている。
1青いサンバイザー/4500Z 2ゴーグルサングラス(青)/4000Z 3白いリストバンド/1500Z 4白いキャンバススニーカー/20000Z



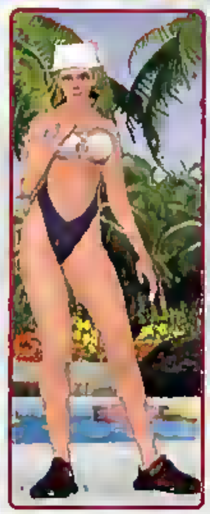


エレナ



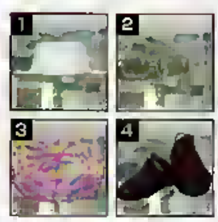






エレナのコーディネイトは、P.N.三原山卓さんの投稿作品。「ボディラインを活かし、2色でメリハリをつけました。お嬢様らしい上品な仕上がりになったと思います」。扱いの難しいオリジナル水着をうまく着こなしているね。
1白い帽子/5000Z 2チタンのサングラス（ブラウン）/5000Z 3マーブルのバングル/1500Z 4赤いレザースニーカー/25000Z





Team NINJA FREAKS

チーム ニンジャ フリークス

『DOA』を振り返るシリーズがひと段落したわけだが、今号からは、みんながもっとも気になるであろうキャラの裏話を連載するぞ！　第1回目は、みんなのアイドル、かすみちゃんだ！

第11回 『DOA』キャラの謎を解く その1 女性キャラが主人公!? かすみ誕生

『DOA』シリーズの魅力は、ゲームとしてのおもしろさだけではない。3D対戦格闘というジャンルは2Dに比べ、キャラに人気が集まることは多くない。しかし『DOA』の登場キャラは、ファンから絶大な支持を得ているのだ。なぜここまで人気が出たのか？　今回からキャラに焦点を絞り、板垣さんの話から、その理由の一端を探っていきたい。



←『DOA』シリーズといえばやはり、かすみちゃん。忍者装束はもちろん、セーラー服まで着こなすくの一である彼女。その魅力はどこにあるのか？

女性が主人公に！ 枠からはみ出た『DOA』

――格闘ゲームで女性が主役というのも珍しい話ですよね。

板垣　まあ格闘ゲームと言えば、だいたいは暑苦しい男が主役ですね（笑）。ステレオタイプにゲームを作るとそうなるんでしょうが、僕自身は『DOA』を作るまで格闘ゲームにぜんぜん興味のない人間だったので、主人公がヒロインで何が悪いんだって思っていました。逆になんで主人公は"強くなりたがる男"ばかりなの？ という疑問がありましたね。魅力的だったら何でもいいじゃんっていうね。

――かすみを忍者にした経緯は？

板垣　デザイナーが描いてきたもので、忍者がいちばんかっこよかったんですよ。好みで決めてるのかって言われたら、そのとおりだよって答えちゃうんだけど（笑）。でも、これがいちばんいいんだよって感覚ですね。僕は忍者のマンガが大好きなんです。白戸三平はほとんど読みましたし。かすみのバックボーンはそのあたりの影響を色濃く受けてます。非業な運命とか、社会との関わりかたとか、そういう点ですね。

――兄を捜して、でも結果、その兄に追われるという悲運な物語ですよね。

板垣　えーと……『DOA3』でハヤテがかすみに追い忍を放ったように誤解されてるようですが、あれはそうじゃないんですよ。ハヤテのムービーは頭首の座についたハヤテが、無邪気に仕事をしている風景を描いているだけなんですが…まあそうは見えないですよね。ディレクターには「誤解されるぞ？」と言ったんですが、案の定か（苦笑）。

『DOA1』のストーリーは皆さんがご存じのとおりですが、簡単に説明しましょう。『DOA1』というのは裂空陣風殺を盗むために疾風を半身不随にした雷道と、兄の仇を討つために抜け忍になったかすみの戦いの物語です。そこに追い忍あやねが絡んでくるわけですが、あやねがかすみを補足した時には、すでに雷道とかすみの戦いが始まってたんですね。霧幻天神流忍術を極めた雷道とかすみの戦いは生半可なものじゃないですから、あやねの力を持ってしても割り込めるようなものじゃない。そこであやねは高みの見物を決め込むわけです。というより雷道がかすみを殺せば手間が省けるし、万が一かすみが勝つようなら、かすみが疲れたところを襲えばいいと。実際的な判断ですよ。けっきょく、勝負はかすみが思いを遂げて雷道を倒すわけですが、雷道の息の根を止めた瞬間にデンジャーゾーンの爆発が起きて、爆風が消えたときにはすでにふたりの姿はどこにもなく、あやねの思惑は外れてしまうわけですね。雷道は爆発四散。かすみは脱出を図るもDOATECによって拉致。これが『DOA1』のオフィシャルのストーリーになります。

――かすみという名前もストーリーに負けず、印象的ですよね。

板垣　かすみの名前は、『DOAX』のプロジェクトマネージャーをやった長田というスタッフが名づけ親です。当時『DOA』の開発が始まって間もないころだったんですが、会長に開発の進行状況を聞かれまして、まだキャラの名前も決まってないような時期ですよ。で、翌朝までにキャラの名前を決めろということになって、それだけならまだしも、いつのまにか翌朝までにゲームシステムを全部決めろということになっちゃったんですよ。

だから名前なんて深く考えている時間はないので、コードネームということで決めました。たとえばバイマンは、その日僕がフィッツジェラルドの『華麗なるギャツビー』を読んでたという理由だけでギャツビーでいいやって。"いいや"って世界ですから（笑）。かすみは長田の「かすみでいいんじゃないんですか？」の鶴の一声で決定。ザックはケリーでしたね。ゲン・フーはファン・フーで、ジャンリーはブルース・ルー（笑）。かすみだけですよ。コードネームを正式名として採用したのは。そのくらいハマっていたし、とてもかわいらしい名前だったから。

――かすみって技とか、使っていてわかりやすいキャラですよね。

板垣　格闘ゲームをやっていなかったからこそわかる部分があって、岡目八目（囲碁の用語。傍目から見ていたほうが、勝負の当事者より、八目多く取れるという意）っていうのかな、端から見たほうがわかる部分がありますよ。

格闘キャラとしてのかすみのバランスは、自分が格闘ゲームができなかったからこそでしょうね。格闘ゲームを知らない人が遊んでも、殴って蹴ってるだけで、理屈抜きに気持ちいいキャラにしたかった。それにスピードがあればいいかなって。でも、僕が言ったとおりに作るとかすみが最強になっちゃいますってスタッフに言われて。「いい

From Readers Illust FREAKS

縮小傾向の強いイラストフリークスですが、投稿よろしくです。今月号で紹介しているTeam NINJAの新作2本を題材としたイラストも大大募集中です！



●東京都　三橋はつみ

➡弾は入ってないらしいけど、本物だったの？　いやいやあれは全部モデルガンですよ。そんな風に思いこみたい今日このごろ。

←舞台は「DOAX」のカジノだね。本当はこんな風に仲よく話しながら、賭けに興じているんだろうか？　明るく楽しく健全だ。



●福岡県　走る棺桶

チーム ニンジャ公式ホームページは http://www.tecmo.co.jp/teamninja です。

じゃん、べつに」ってそのときは答えたんだけど、さすがにまずいですよね(笑)。かなりの微調整がありましたね。

明日のかすみは違うかすみ?ゆるやかに変化する、その姿

——アーケード版『DOA1』のかすみは、いまの2Pカラーが1Pでしたね。

板垣　そうですね。白かすみが1Pでした。途中から青をデフォルトにしたんですよ。そっちのほうがかわいいと思ったから(笑)。かすみに関しては、極めて直裁的に僕が決めてきました。自分の中の理想像として作っている面が強いです。それは容姿や性格だけでなく、技から何からすべてです。

——『1』から、我々の受けるかすみのイメージは変わってないですよね。

板垣　自分の理想像に照らし合わせてずっと作っていますから。『DOAX』では久しぶりに声優さんのレコーディングまで立ち会ったんですが、いい感じになってうれしいですよ。

——3P以降のコスチュームに関してのこだわりはどんなところに?

板垣　正式コスチュームである1コス以外に関しては、僕はそれほど関与していません。イメージをぶち壊すものでなければそれでオーケーですし、デザイナーが上げてくるものを没にするというのは、ほとんどないですね。

それでも制服は、入れておかないとなって思っていますけど。あれはかすみが学校に通っているという証拠ですから。世を忍ぶ仮の姿です(笑)。昔、Team NINJAの公式BBSで、ファンの皆さんがストーリーを推察していたんですが、おもしろかったですね。「かすみは学校の帰りにデパートの屋上で、うさぎの着ぐるみを着てバイトしているんじゃないか」とか、いろいろと想像が飛び交ってまして(笑)。そういうファンとの交流の場が持てたのは、非常に楽しかったし、有意義でしたね。

——『1』から『2』になるにあたって、かすみも含めて、キャラの身長・体重が変わりましたね。

板垣　かなり変わりましたね。年齢も変わっているキャラもいるはずです。みんな大会にエントリーする際に自分でプロフィールを書くんだけど、そこで間違えたんじゃないかな(笑)。というくらいにしか捉えてません。そのときどきで、かすみらしいイメージで作っていますから。『DOA3』と『DOAX』と『DOA Online』のかすみを見比べてもらうと、どんどんかわいくなってるのが感じられると思います。

——Team NINJA的に、いまのかすみが最高なかすみのわけですね。

板垣　その最高も"今日"、あくまでも現時点のですね。でもそれは変えちゃうよ、というわけではなく、7年間最高のかすみを求め続けてきたからこそ、いまのかすみがあるという意味です。たとえば髪の毛の表現はもっと魅力的であってしかるべきだし。でもXboxのパワーをもってしても、ゲームデザインを総合的に勘案すると、いまの髪の毛の表現が正しいというだけの話ですから。髪の毛の表現を含め、キャラクターのイメージをすなおに実現できるパワーを持ったハードが早く出てほしいですよね。今後のかすみですが、『DOA2 Online』では新コスチュームを増やしたいと思っています。『3』で足りなかったぶん、がんばります。かすみはとくにがんばって作りたいですね(笑)。　(2003年4月30日収録)

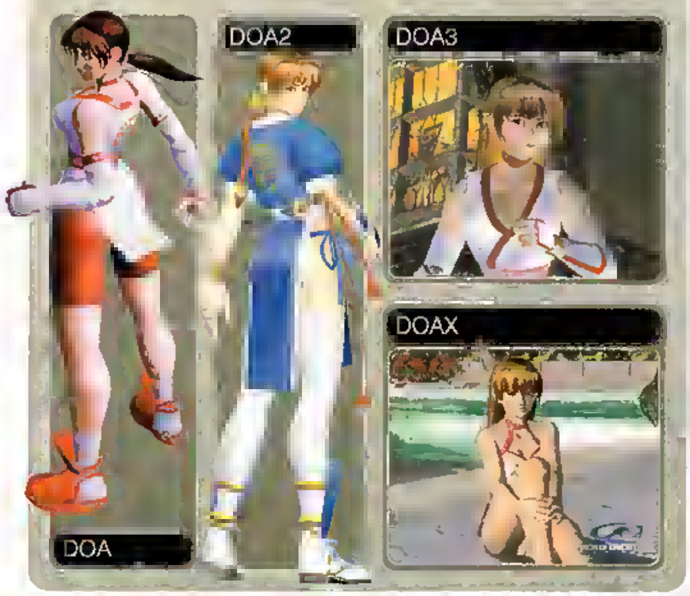
DOA CHARACTER HISTORY

#01 Kasumi

霧幻天神流天神門頭首になるはずだった少女……それがかすみである。物語は、父、紫電の兄弟である雷道により、兄、疾風が半死半生の身にさせられたところから始まる。かすみは兄のかわりに頭首になるはずのその日、兄の仇を討つべく抜け忍となった。強者の集う場、すなわち雷道が身を寄せる組織が開催するDOA大会に参加するためであった。そして見事決勝に勝ち進んだかすみは、異形と化した雷道と闘い、勝利を収めたのだ。しかし、兄の姿はないばかりか、囚われの身に……。

生体クローン、かすみα。驚異的な身体能力を持つかすみの遺伝情報から生み出された彼女が、第2回大会で、かすみの前に立ちはだかる。「私の闘いは終わりじゃない」。危なげなく勝利を収めたとしても、それは過程であり、目的ではなかった。ようやく巡り会えた兄も、本来の姿ではなく、記憶をなくした別人であった……。

記憶が戻る。それはかすみにとって幸せなことだったのだろうか? 記憶を取り戻した兄、疾風は霧幻天神流の頭首となった。その第一の仕事が、抜け忍となったかすみを追うこと。かすみの兄への想いは叶えられるのか? 彼女の旅はいまだ続いている……。



お便り大募集!

当コーナーでは、みなさんからのお便りを大募集しています。

- Team NINJAへの応援メッセージ
- Team NINJA関連のイラスト
- 板垣さんに聞いてみたいこと
- Team NINJAのお蔵出しで取り上げてほしい素材のリクエスト
- つっちーへの質問

などなど、大募集中! お便りには住所・氏名・年齢・電話番号を忘れずに明記してください。

〒154-8528
(株)エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「Team NINJA FREAKS」係

HITMAN SILENT ASSASSIN
ヒットマン：サイレントアサシン



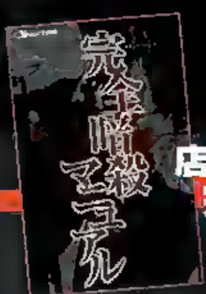
暗殺者の称号を得るか、殺人鬼と化すか――。

多彩なアクションを駆使して気づかれることなく潜入せよ！

ターゲット抹殺のため、あらゆる場所へ潜入する主人公47（フォーティーセブン）は、右ページに挙げたように多彩なアクションを実行できる。これら動作と数々の武器を駆使してターゲットへ接近し、暗殺をするわけだ。ただし、各アクションは"ただ使えばいい"というものではない。変装して施設に潜入しても、人前で忍び足やピッキングなどを頻繁にしていると怪しいヤツと疑われる。その場の状況に合わせて動作を使い分け、ヒットマンだと悟られぬよう行動しつつ、殺害方法を考えるところに本作のおもしろさがあるのだ。



↑敵の警戒感は画面左上の'!'の横にあるゲージの増幅によって表現される。警戒度が上昇すれば、その張り詰めた状況が振動となってコントローラー越しに伝わってくるぞ。



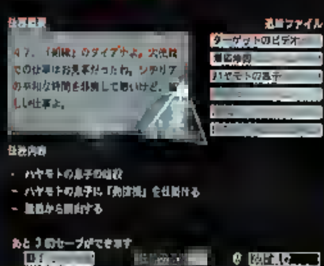
↑コチラが表紙。Xbox用ソフトのマニュアルと同じサイズだ。34ページにわたって暗殺手順を解説しているぞ。

店頭購入するとファミ通Xbox制作完全暗殺マニュアルがついてくる！

本作を店頭で購入すると、ファミ通Xboxが制作した攻略本「完全暗殺マニュアル」がついてくる！　本書にはミッションクリアー手順や暗殺テクニックなど、お役立ち情報が多数掲載されているぞ。なお、本書は数量限定生産につき、なくなり次第配布終了となる。購入時は店頭で配布確認をお忘れなく！

組織からの依頼をこなせ！ MISSION序盤をガイド

ゲーム序盤のミッションを紹介。組織から依頼される任務の数は19。その内容は雪吹きすさぶ中での狙撃や忍者たちに守られた城への潜入など、さまざまだ。おもな依頼は暗殺だが、ここで紹介したもの以外にも、機密物確保やハッキング装置取り付けなど、特殊な仕事が舞い込むことも……。



↑ミッション開始まえには、ダイアナ（組織の女性）から依頼内容についての説明と資料が提示される。

MISSION 2 サンクトペテルスブルグにて

元KGBの将校を暗殺するため、会議の席で狙撃を行うミッション。ただし、会議に出席しているほかのメンバーを誤射するのは厳禁！



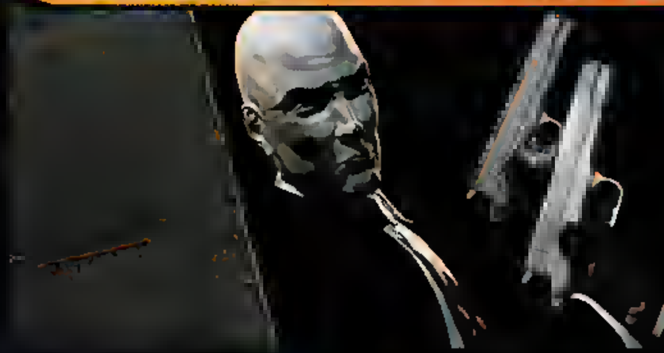
ターゲット
元KGB将校



↑組織が指定した駅のロッカーから狙撃用の武器を調達。



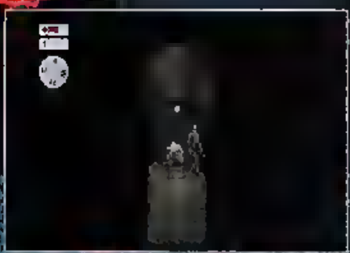
←警備網をかい潜り、狙撃ポイントであるアパートまで向かわなければならない。



タイトル	ヒットマン:サイレントアサシン		
発売元	アイドス インタラクティブ	ジャンル	アクションアドベンチャー
発売日	7月3日	価格	8800円(税別)
開発	IO Interactive	制作者	
ブロック数	ゲームデータ:32ブロック	システム対応	
その他	—		

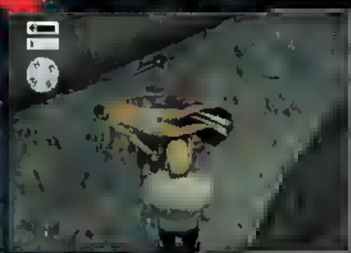
組織からの殺人依頼を遂行するのが目的という、海外ゲームならではのブッ飛んだセンスの本作。果たして、どのような手口でターゲットを始末していくのか? 今号は47の暗殺テクニックをクローズアップしていくぞ!

鍵穴をのぞく



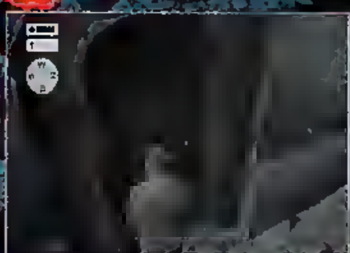
←鍵穴をのぞいて、その部屋の様子を事前調査。任務遂行には慎重な行動が欠かせない。

服を奪って変装



←ゲーム全体を通して、もっとも多用するアクション。ただし、女装だけはできない。

ピッキング



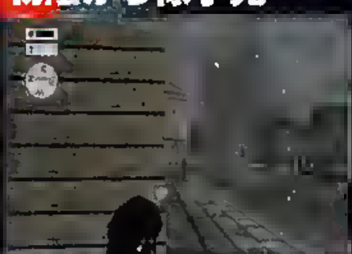
←鍵のかかった扉を開けるには [illegible] 見つかったら問答 [illegible]

死体を引きずる



→死体が発見されれば、ターゲットの警戒度が増すため、目立たない場所に隠すのだ。

物陰から様子見



←頭を出しく [illegible] チェック [illegible] は、これで [illegible] 前確認を

忍び足/しゃがみ歩き



←背後からこっそり近づいて殺害するときの必須動作。銃の命中率もアップするぞ。

CHECK POINT! 細部の作りこみにも注目 照明を壊してみると…

建物内に設置された照明を銃で撃ち、破壊することが可能。こうすることで周囲は暗くなり、敵から発見される確率が低くなるのだ。このほか、警備カメラも同様に破壊できるぞ。



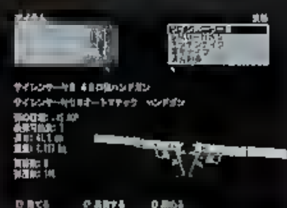
←ロウソクやライトなど、照明があるときに実行可能。壁際に立てられたロウソクを撃ってみる。



➡照明が消えて暗くなる。それに合わせて画面上に映った47の影も変化するという凝りよう!

CHECK POINT! 高評価を得られれば クリアー後のご褒美が!

ミッションクリアー後は、47の隠密性と攻撃性を総合した評価が表示される。評価結果は何段階かに分かれており、最高評価の"サイレントアサシン"獲得時は、特別な武器がもらえる。



←こちらはツインボーラーS。47が最初から持っている銃にサイレンサーを搭載したバージョン。

MISSION 3 キーロフ公園での会合

組織が仕組んだ暗殺の詳細を解明しようとするマカロフ将軍を始末するのが目的。将軍が調査を依頼するマフィアのボス、イゴールもろとも闇に葬り去れ!



ターゲット
マカロフ将軍
イゴール・クバスコ



➡公園で落ち合った将軍とマフィアのボス。ふたりが話しているスキを狙え!



⬆公園の出入り口には厳重な警戒が。キミならどうやって潜りぬける?

MISSION 4 地下施設からの救出

軍施設の地下で囚われの身になった組織のエージェントを救出する任務。首謀者の将軍を殺害し、エージェントを連れて脱出するのだ。



ターゲット
ミハイル・
バルダチェンコ将軍



➡トラックの中に隠れ、目的の施設まで移動する。



←上級将校しか入れない階も存在する。どうやって入る?



←地下施設の奥深くには、将軍から執拗な尋問を受けているエージェントの姿が―



プレイヤーの想像力が試される 意外な殺しかたをピックアップ！

ターゲットを殺害する方法は銃による射殺だけではない。やりかた次第では、相手に毒を盛ったり、クルマに爆弾を仕掛けたりと、事故を装って殺害することも可能。こうした間接的な殺人を行えば、警備の目をかいくぐりやすく、安全にターゲットを始末できるというメリットもある。それでは一風変わった47の暗殺テクニックの数々をご覧あれ。

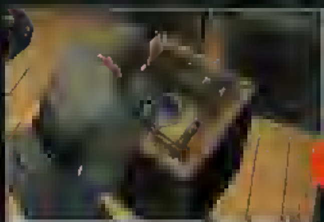


←↑次[illegible]鬼と[illegible]
すべて[illegible]

毒殺

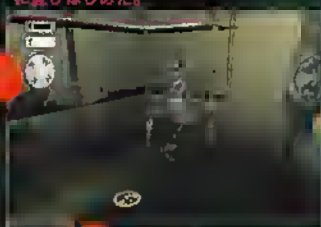
毒物を仕込み、食べたり飲ませたりして殺害。下記のフグ肝を使った毒殺からは、海外ゲームならではの非凡なセンスが感じられる。

フグをさばいて、その肝を食わせる



↑料亭にある調理場の倉庫に入ったところ、フグがあった！　これはチャンスとばかりに47がセッセとフグを捌き、フグ肝を取り出すのに成功！

↓フグの肝を厨房に置いてあった[illegible]の器に入れておく。すると女[illegible]司をゲット。フグ肝入りの[illegible]に運びはじめた。



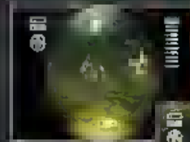


[illegible]時間が経ってか[illegible]してみたす[illegible]死亡！フグ

生きてるものは何でも殺せる！

殺害できるのは人間だけではない。47が根城にしている教会で飼っているブタやトリなどを殺すこともできるのだ。無抵抗なブタやトリを殺すのは気が引けるが、武器の練習用マトとしてはちょうどいい!?

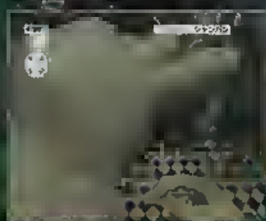
ブタやトリも殺せる！

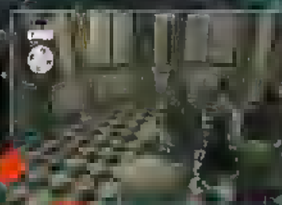




↑➡哀れ昇天の動物たち。でも47が教会に帰ってくると復活している。

シャンパンに毒を盛り、ターゲットに飲ませる





[illegible]変装後、[illegible]ャンしたあと、毒をティー会場でタ[illegible]ませる



トイレの中で嘔吐しながら死亡

[illegible]

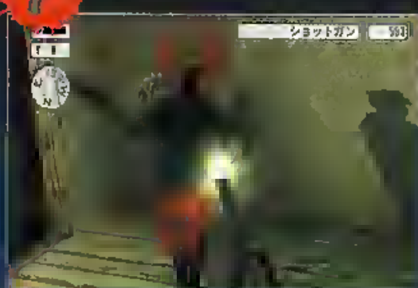
ターゲットの命を奪う 47武器コレクション

敵の武器を奪ったままミッションをクリアーすれば、次回以降のミッションでも、その武器が使える。最終的に30数種類にもなる武器の一部を紹介しよう。

アジトの[illegible]を武器で埋め尽くせ！



ショットガン



↑装弾数は2発と少ないものの、威力はバツグン。この武器で狙われた相手は、命中一即死は免れないだろう。

スナイパーライフル



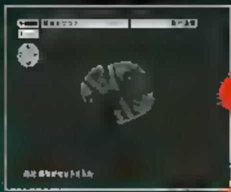
↑3段階にズーム可能な狙撃用武器。射出すると照準がブレるため、つぎの攻撃を行うまでやや時間がかかる。

爆殺

ターゲットの乗り物に爆弾を設置。乗り物が動くと自動的に爆発し、ターゲットは木っ端微塵に……。ある意味、もっとも派手な殺しかた。

ターゲットのクルマに爆弾を仕掛け、爆破！

[illegible]







クルマが動きだした途端に大爆発炎上!!

[illegible]ゲットがクルマに[illegible]を見守る[illegible]。タ[illegible]乗後はク[illegible]が動[illegible]自動的に起爆。大き[illegible]発と共にクルマは跡形も[illegible]吹き飛ぶ。

ターゲットを逃亡させ、逃走用ヘリを爆破！



↑ヘリに爆弾を設置したら厳重な警戒を潜り抜け、ターゲットに接近する。いざ始末するとなったその瞬間……。





↑ターゲットがヘリで脱出しようとしたとき、設置しておいた爆弾が起爆し、殺害完了となる。



↑ターゲットがものすごい速さで逃げ出し、警備の忍者が出現するので窓から逃走。しかし、これも作戦のひとつ。屋根伝いにヘリポートまで行く。

ポケベルを鳴らして誘い出し[illegible]撃







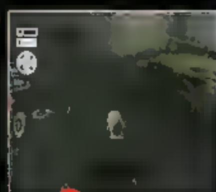
←↑扉の前に[illegible]ケベルを置き、携帯[illegible]を鳴らす。その音に[illegible]ターゲットが確認[illegible]へ出てくる。無[illegible]なところを狙って殺害。

おびき出して殺害

ターゲットが鍵のかかった扉の向こうにいたとしても、ワナを仕掛けておびき出すことで殺害のチャンスを作りだせるのだ。

クラクションを鳴らして呼ぶ

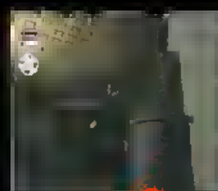
→警備が厳重なため、なかなか施設内に潜入できない。そこで……。



→ガレージに置いてあるクルマのクラクションを鳴らしてみる。



←その音に気づいた警備が様子を見にくる。あとは背後から……。



←忍び寄って殺してもいいし、警備の目を盗んで移動してもいい。



軍用ナイフ



↑突き刺したり、振り回して攻撃。相手の背後から忍び寄って使えば、即死させられる一撃必殺の武器へと変貌。

クロスボウ



↑弦の巻き取りに時間がかかるため、速射性には欠けるが、音をたてずに遠くの敵を狙撃できるという利点がある。

ワイヤー



↑47が必ず装備している武器。ファイバー製ワイヤーを相手の首にひっかけて絞殺する、隠密性の高い武器。

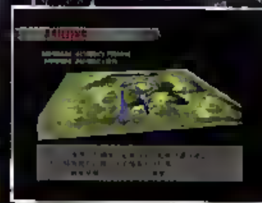
戦闘妖精雪風 ～妖精の舞う空～

フェアリイの空を舞う妖精たちの姿

SFフライトシューティングとしての魅力を秘めた『雪風』。今回は、ゲームとしての"空戦"が楽しめる工夫がされた、3つのモードを紹介していこう。

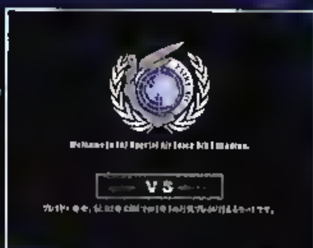


タイトル	セントウヨウセイユキカゼ ヨウセイノマウソラ		
発売元	アクアシステム	ジャンル	フライトシューティング
発売日	8月7日発売予定	価格	5800円(税別)
開発	アクアシステム	製作者	ディレクター 前坂聡
ブロック数	未定	システム対応	5.1ch
その他	全年齢対象 フォックス2プロジョイスティック対応		



訓練、空戦、そして対戦――各モードの詳細に迫る!

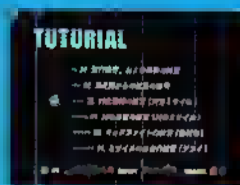
Xbox版『雪風』には、メインの"MISSIONモード"に加え、"VSモード"、"EXTRAモード"が用意されている。前者が原作のストーリーに沿って展開されるのに対して、後者の2モードは、"空戦"という原作のテイストを残しつつも、よりゲームライクに楽しめるようなシステムとなっているのが特徴だ。発売までの楽しみが、またひとつ増えたといえる。



↑メインメニューから各モードを選択。パタパタと音を立ててめくれる演出がナイス。

チュートリアルで基本システムが学べる

ゲームを進めていくうえでの操縦技術を学べるのが、このモード。離陸や旋回といった基本的な操縦方法はもちろん、ミサイル・バルカンでの射撃訓練など、本編の攻略に役立つテクニックまでを習得できる。ふだんフライトシューティングを楽しまないようなプレイヤーにとって、非常にうれしい配慮といえるだろう。



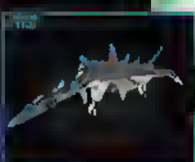
←メニュー画面。練習項目は、基本操作からミサイルの回避まで、6つの項目が用意されている。


→実際の□ームをプレイしながら、機体を操るための各種操作を覚えていくことができる。

VS・EXTRAモードで使えるすべての

FAF スーパーシルフ

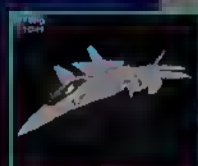
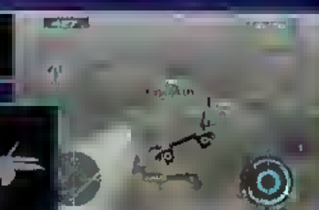
ファンにはすでにおなじみの、主役的機体。機動力、戦闘力に優れる高性能機だけに、どちらのモードでも活躍してくれるはず。



←↑戦術偵察機ながら高い火力を持つ機体。デザインもかっこいい!

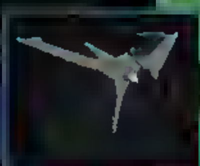
FAF シルフィード

超音速巡航と高機動を両立させたFAFの主力制空戦闘機。バランスの取れた性能を誇り、どんな局面においても安心して戦える。



←↑デルタ翼が目を引くデザイン。安定した性能を誇る機体だ。

JAM JAM Ⅰ

正体不明の異星体、ジャムの操る戦闘機も使用可能。基本性能はシルフィードと同程度。異星体の戦闘機の操作感はいかほどのもの?



←↑人類の考える戦闘機とはまったく異なる不気味な姿をしている。

JAM JAM Ⅱ

ゲーム後半から登場する新型のジャム機。不気味な姿はそのままに、機動力がアップ。スーパーシルフに迫る性能を持っている。




←↑尾翼のような2本の尻尾が特徴的。ジャムぶれも再現されている。

EXTRA MODE 続々と出現する敵機を撃ちまくって倒せ！

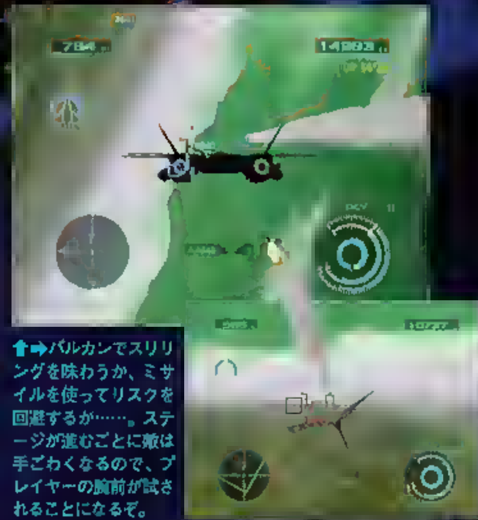
つぎつぎと出現するジャム機を、片っ端から落としていくのが、このEXTRAモード。使えるバルカンやミサイルの弾数は無制限。遠距離から編隊を組んで出現する敵機を倒そう。一定時間経てば面クリアーとなり、別のマップでの戦闘へ。プレイヤーが撃墜されるまで、何機を撃墜したかを競うようになっている。また、ミサイルとバルカンでは、敵機撃墜時にもらえるポイントが異なるなど、アーケードゲーム風な楽しみが味わえるぞ。

↓モードを選択したら、搭乗する機体を選択。選んだ機体の性能により、モードの難易度も変化する。あえて低性能のファイターを使ってのチャレンジ、なんて遊びもアリ!?



↓ゲームオーバー時にはスコアが表示され、データとして記録される。使用した機体とともに10位までがランキング表示されるので、以降のプレイでの指標にできる。

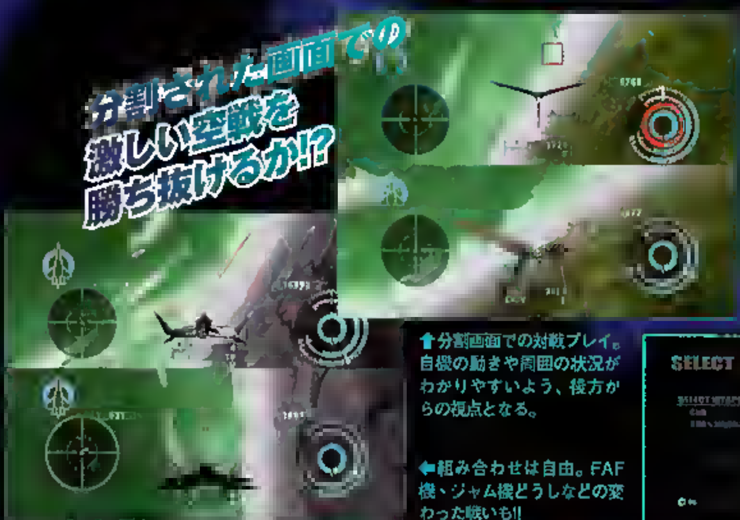




敵を倒しまくってハイスコアを目指せ！

↑→バルカンでスリリングを味わうか、ミサイルを使ってリスクを回避するか……。ステージが進むごとに敵は手ごわくなるので、プレイヤーの腕前が試されることになるぞ。

分割された画面での激しい空戦を勝ち抜けるか!?



↑分割画面での対戦プレイ。自機の動きや周囲の状況がわかりやすいよう、後方からの視点となる。

←組み合わせは自由。FAF機・ジャム機どうしなどの変わった戦いも!!

VS MODE 続々と出現する敵機を撃ちまくって倒せ！

"VS"が示すとおり、1対1の対戦プレイを楽しむためのモード。プレイヤーどうしはもちろん、敵機をCPUが操るAI機とすることも可能だ。プレイはつねに上下に二分割された画面で行われる。対戦に使用する機体を自由に選べるのはもちろん、戦場となる空域やミサイルの使用／非使用までが設定可能。さまざまなシチュエーションでの空戦が楽しめるようになっているのだ。さらにNPCの友軍機をつけチーム戦をすることもできるぞ。

→使用する機体や操作方法を選べる。





←機体選択後に戦闘空域と使用可能な武器を選択。原作アニメにもある特徴的なフィールドが用意されるなど、そのバリエーションは豊富だ。

機体をチェック！

両モードでプレイヤーが操縦できる機体を紹介しよう。そのどれもがアニメに登場した姿のままで、性能も原作どおりとなっている。さらに、ある特定条件を満たすことで、高い性能を持つ特別な機体を入手することが……!?



↑使える機体は、MISSIONモードを進めることで増えていく。

VSモードでのみ使用可能な機体

FAF ファーンⅠ

FAFの主力戦術戦闘機ファーンシリーズは、VSモードでのみ使用可能となっている。ファーンⅠは、ジャムとの開戦当時から使われているだけに、新鋭機と比べると性能の劣る部分が多い。ある意味、上級者向けの機体。



↑前進翼が特徴的な単座の戦闘機。小型だけに小回りが効く!?

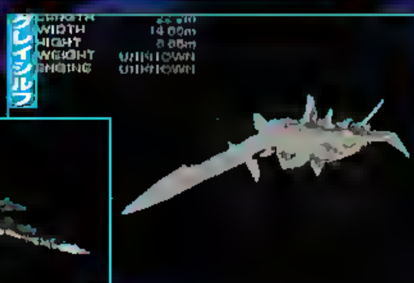
FAF ファーンⅡ

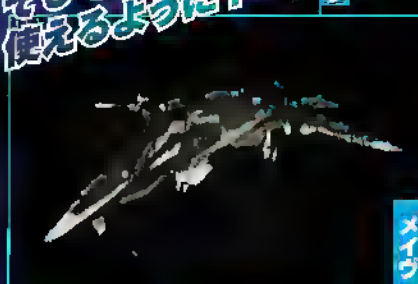
その名のとおり、ファーンⅠの後継機。単座の戦術戦闘機といった役割はそのままに、新型のジャム機に対応しうるよう機動力・戦闘力を大幅アップしている。2枚の翼がクロスする、前衛的なデザインも特徴だ。



↑ファーンⅠのシルエットを残しつつも大胆な改修が行われている。

グレイシルフそしてメイヴも使えるように！





←↑謎の機体グレイシルフ、そして無人機から発展した最新鋭機メイヴも、ある条件をクリアーすることで操縦できるのだ!!



人を超え獣を超え いざ戦わん! 獣化で熱くなれ!!

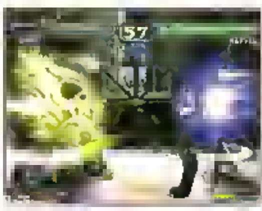
BLOODY ROAR extreme

これまでのシリーズ作品のノウハウが、すべて集約されたXbox版『ブラッディロア』。今回は、より過激な攻撃を可能とする超獣化のヒミツに迫る!!

タイトル	ブラッディロア エクストリーム		
発売元	ハドソン	ジャンル	格闘アクション
発売日	7月21日発売予定	価格	6800円（税別）
開発	ハドソン	操作系	
ブロック数	未定	システム対応	×2人
その他	全年齢対象		

"超獣化"システムで一発逆転を狙え!

獣化遺伝子を暴走させ、能力を最大限まで引き出す——それが超獣化だ。発動後は攻撃力や防御力の上昇に加え、キャラごとに異なる特殊能力（高速化、全技キャンセル可能など）が付加される。だが、体力を消費するうえ、一定時間で効果が解けてしまうので、使いどころが重要だ。



←左が超獣化発動の瞬間。紋章が浮かび上がる!!

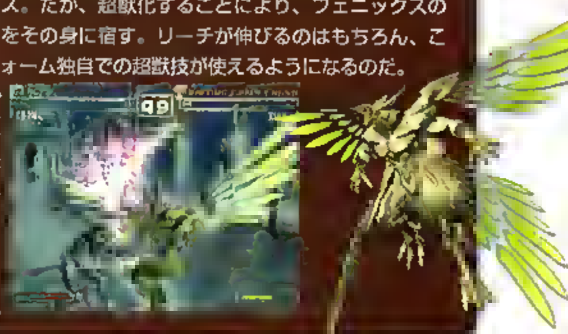


←獣化能力に加え、闘いに有利なアビリティがプラスされる。相手を一気に追い込むことが可能だ。

→超獣化の発動時間内なら、超必殺技ビーストドライブが打ち放題。とどめの一撃を決めろ!!

クロノスの超獣化は2段変身!

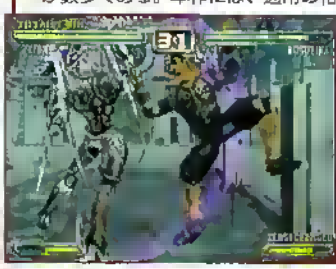
通常の獣化では手足の短いペンギンの姿でしかないクロノス。だが、超獣化することにより、フェニックスの能力をその身に宿す。リーチが伸びるのはもちろん、このフォーム独自での超獣技が使えるようになるのだ。



→紅蓮の炎を操るフェニックス。さらには飛行能力まで有する!!

『BR』の魅力 いろいろな行動が取れるだから戦略が広がる!

"変身"という斬新な要素を導入して注目を浴びた『ブラッディロア』。だが、魅力はそれだけではなく、幅広いアクションに裏打ちされたものが数多くある。本作には、通常の格闘ゲームで見られる打撃やガードだけでなく、右にあるような多彩なアクションが用意されている。取れる行動が多い分だけ戦略の幅が広がり、ゲームを奥深いものとしているのだ。また、相手を空中に浮かして叩き込むエアコンボ、相手を吹き飛ばすことで起こるステージの変化など、爽快感のある仕掛けもギッシリと盛り込まれている。



←見た目がユーモラスなアクションも、それぞれがキチンと意味を持っているのが魅力的。

受け身



←空中に浮かされたり吹っ飛ばされたりしたあとの追撃を回避できる。

伏せ



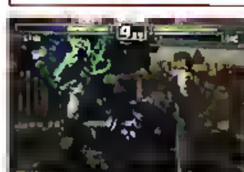
←相手の上・中段攻撃を避ける動作。獣化状態から出せる攻撃も。

ギリギリエスケープ



←技がヒットする直前にガード入力を行うことでヒラリとかわせる。

ガードアタック



←特定の技では相手の攻撃を受け流して反撃することが可能だ。

獣の能力を授かりし多彩なキャラクターたち

闘いの舞台である"獣人格闘トーナメント"に出場するキャラクターたちを、前号に引き続き紹介しよう。それぞれに異なる理由で闘いに身を投じる14人+αの獣人たち。独自の能力を持ち合わせている彼（彼女）らが闘う様子は、迫力満点。キャラクターどうしの思惑が複雑に絡み合うドラマ部分にも注目だ。



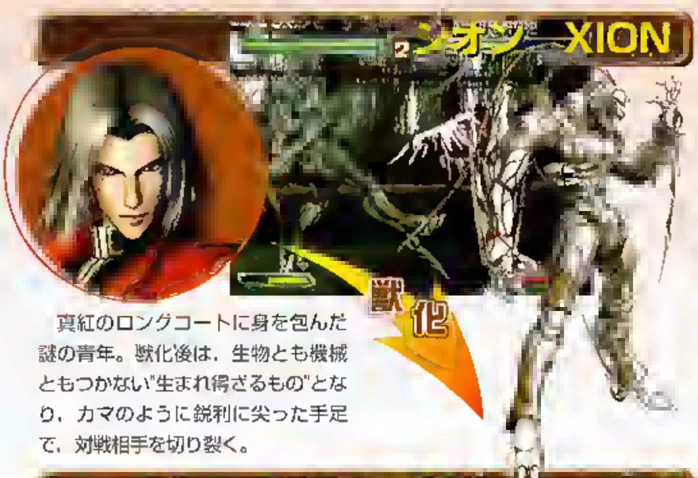
↑他機種版では隠しキャラクターだったクロノスとガネーシャが最初から使えるぞ。

ウリコ URIKO



自身が持つあまりに強大な力の反動で、中途半端な猫の姿となってしまったハーフビースト。ロンから習った中国拳法と持ちまえのバネを武器に、スピーディーな闘いを見せる。

シオン XION



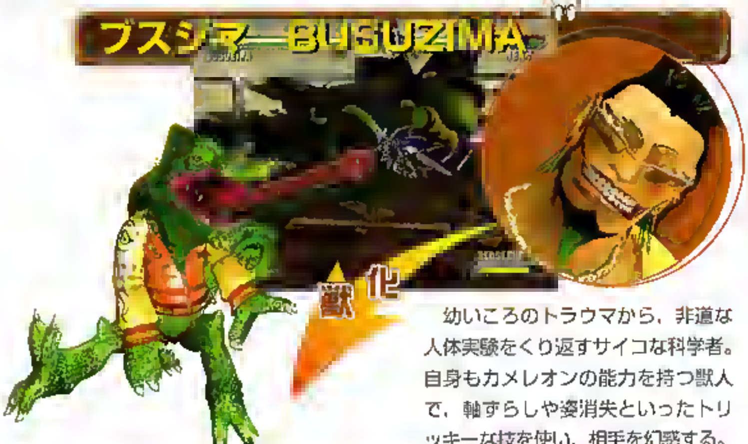
真紅のロングコートに身を包んだ謎の青年。獣化後は、生物とも機械ともつかない"生まれ得ざるもの"となり、カマのように鋭利に尖った手足で、対戦相手を切り裂く。

スタン STUN



ブスジマの改造手術により、インセクト（昆虫）の能力を持たされた人造獣人。硬い外殻を有しながらも、背中の羽を使ってすさまじい突進力を発揮するパワフルキャラ。

ブスジマ BUSUZIMA



幼いころのトラウマから、非道な人体実験をくり返すサイコな科学者。自身もカメレオンの能力を持つ獣人で、軸ずらしや姿消失といったトリッキーな技を使い、相手を幻惑する。

バクリュウ BAKURYU



老暗殺者"爆龍"に育てられ、必殺の忍術を体得した少年。モグラと忍者という双方の能力を駆使した格闘スタイルは、土中に潜ったり宙から出現したりと、まさに変幻自在。

ガネーシャ GANESHA



獣人王国の重鎮であると同時に、クロノスのお目付け役。巨大な象へと獣化する。す速さには欠けるが、それを補う圧倒的なパワーでの打撃や投げで相手を追いこんでいく。

クロノス CRONOS



多くの獣人たちが暮らしている獣人王国の王子。ふだんの美青年ぶりから一転、獣化後はかわいいペンギンに。リーチが極端に短く動きもユーモラスだが、それは仮の姿で……。

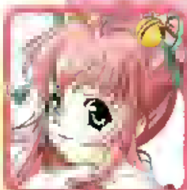
こーんなに魅力的なヒロインがいっぱい♪ ま・さ・に恋のフルコース



今号のピックアップキャラ❶

妹みたいな巫女さん

チェリー・メープル



つい守ってあげたくなる雰囲気を醸し出しているチェリー。主人公のいとこにあたり、実の妹のような存在だ。大和撫子な外見に違わず、和風料理を得意としている。

今号のピックアップキャラ❷

攻撃的(?)な幼なじみ

スカーレット・クローバー



チェリーの保護者を買って出ているスカーレット。主人公&チェリーとは、子供のころからの付き合い。得意料理は中華。野蛮な相手は中国拳法でノックアウト!?



美少女は格闘技がお好き!?



お掃除は彼女の日課です

ビストロ♡きゅーぴっと2 bistro cupid

料理に恋愛にとレストランは大忙し!! あなたのキューピットはどのコかな？

レストラン経営をしながら、かわいい女の子たちとの恋愛も楽しめるという、ちょっとよくばりな本作。料理学院の2年生である主人公のディルは、卒業試験として1年間の経営実習を行うことになる。ここシナモン王国は、料理というもののステータスがかなり高い、いわば"料理王国"。一流の料理人への道のりはとても険しいのだ。一方で、女の子たちとの出会いが本作に彩りを添える。レストランのメニューを増やすためには、女の子たちの力を借りなければならないので、経営のためには女の子と仲よくなることが必須に……。今回は、魅力的なヒロインたちの日常を、イベントシーンとともに紹介していくことにしよう。

前作に比べ、料理も恋愛もボリュームアップしている本作。今回は、ヒロインそれぞれの魅力が伝わってくる、新着のイベントシーンを一挙公開しちゃうよ♥

タイトル	ビストロ・きゅーぴっと2		
発売元	サクセス	ジャンル	お料理恋愛シミュレーション
発売日	今夏発売予定	価格	未定
開発	サクセス	制作者	プロデューサー：本岡 忠乃
ブロック数	未定	システム対応	未定
その他	全年齢対象　特別版（仮題）同時発売　価格未定		

無表情な不思議少女 ネメシア・ワームウッド

無口、無表情、天然な性格と、不思議な魅力が満載のネメシア。彼女の隠れた才能、魔法を活かして魔法料理を披露してくれるぞ。



お約束の衝突シーン？

←もしかして、主人公とぶつかってボーっとしているところ？

ダンスだってカンペキな僕らのアイドル!!

↓満面の笑顔で元気にダンス。はしゃいだ姿も魅力的。



学園のアイドル的存在 セルリー・ベル[illegible]

穏やかな性格と器量のよさで、男子生徒の憧れの的となっているセルリー。彼女とお店を開いたら、男子生徒の来店が後を絶たないかも？

白昼の大アクション！



←高い塀も軽々と。お魚くわえたドラ猫を追っかけているわけではない、とは思うけど……（笑）。

知的でクールな料理人 ルゥ・マトリキャリィ

学園の卒業生で、主人公たちの先輩にあたるルゥ。料理の腕だけでなく、身体能力もピカイチ。あらゆる面で頼りになりそうなお姉さんだ。

真剣モードでお勉強中？

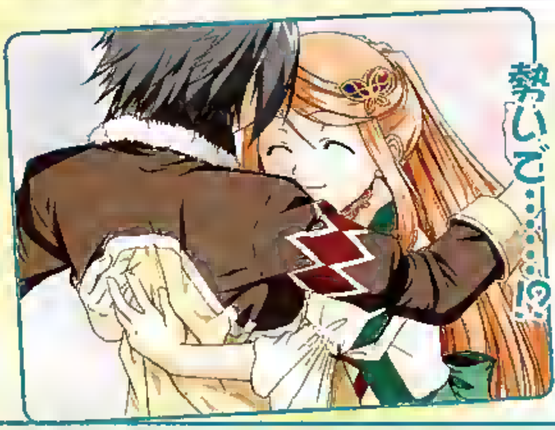
➡決して家柄におごることのない彼女。努力は惜しみません。



礼儀正しいお嬢さま ソレル・ナスターシャム

名家のお嬢様であるソレルは、その振るまいも優雅。他人に厳しく、自分にも厳しいところは彼女の性格の現れか。今日も今日とて勉強中？

うれしさあまった勢いで……!?



←思いがけないハプニングに主人公はドキドキ？

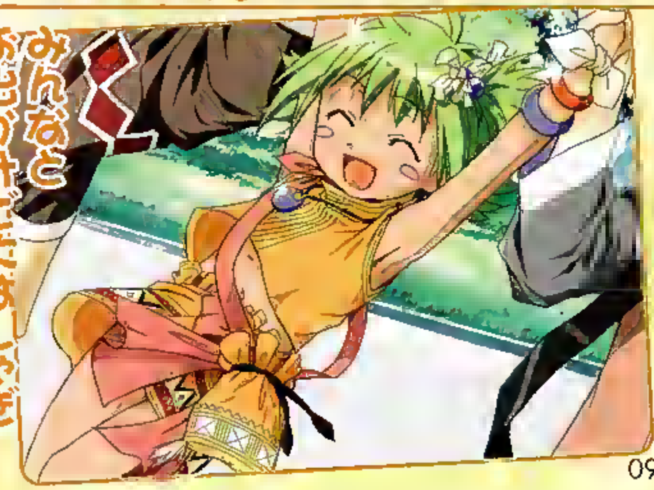
なごみ系なお姉さん マートル・ラズベリー

学院の寮で管理人の手伝いをしているマートル。パンやお菓子作りが得意で、お店を出したら庶民的な温かみのある雰囲気に人気が集まりそう。

元気印の花マル南国少女 マリン・サントリナ

あり余る元気と、満面の笑顔。なにかとお子様的部分が目立つマリンは、作るよりも食べることのほうが得意。お店を開くなら食べ放題、これしかない!?

みんなとお出かけではしゃぎ



←マリンを見ているだけで、元気が湧いてきちゃう。



サイバーアタックチーム C.A.Tが出撃するよ！

Cyber Attack Team サイバーアタックチーム

野中苺

天然ボケのかわいい中学生だが、国防省によると"CAT"としての適性は最高レベルらしい。

河合りんご

"CAT"に協力する条件として勉強を教えてもらうことを提示した、かなり真面目な女の子。

アプリコット瑞樹

元気いっぱいで商売上手な関西弁の女の子だが、その正体には意外な事実が……。

国防省に指名された女子中学生3人がネットワークスペースの戦いに挑む『C.A.T～サイバーアタックチーム～』がいよいよ発売!!

タイトル	C.A.T～サイバーアタックチーム～		
発売元	メディックス	ジャンル	アニメティックアドベンチャーシミュレーション
発売日	6月26日発売予定	価格	6800円（税別）
開発	ハイド	製作者	キャラクターデザイン 中嶋敦子
ブロック数	9ブロック	システム対応	
その他	対象年齢未定		

元気いっぱいの3人娘がネコ耳スーツで大活躍！

本作は、人類の安全をおびやかすヒューマノイドコンピュータ・マリアとの戦いを描くアドベンチャーシミュレーション。アタックチーム"CAT"として選ばれたのは、苺、アプリコット、りんご（全員中学1年生！）の3人娘。最終目的はネットワークスペースに隠れ潜むマリアを捜し出して倒すこと。今回はシステムの詳細と世界観を公開するぞ！



⬆練馬女子学園の美化委員というのが、マリア打倒のための特殊部隊"CAT"の隠れ蓑。

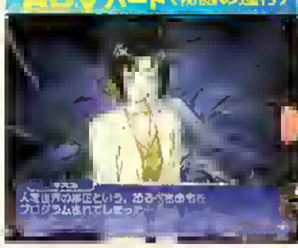
⬇ネットワーク空間に転送された苺たちの情報は、CATスーツで3D化される。



ゲームはこう進む!!

本作は1話完結型のストーリーで10数話構成になっており、各ストーリーはアドベンチャーパート→シミュレーションパートという流れで進行する。ADVパートで物語が展開し、そこでマリアが送り込むウィルスモンスターが検知されるとSLGパートへと移行して戦闘に入る。戦闘に勝利してストーリーが終了すると、つぎのストーリーへと進んでいくのだ。

ADVパート（物語の進行）



SLGパート（戦闘）



つぎのお話へ……

『C.A.T』の世界をご案内！



河合麗

戦闘への参加で"CAT"隊員たちを助ける18歳。控えめな性格で、河合りんごの姉でもある。

"人類の修正"という恐るべき目的を持つ[illegible]イドコンピュータ・リ[illegible]、ひとりのマッドサイエンティストによってネットワーク網へ解き[illegible]れた。戦略衛星を発射させ、人類に宣戦布告を行うマリアに対国[illegible]は現実からネットワーク空間[illegible]物質を転送する"サイバーネット[illegible]"使用を決定。そこで[illegible]"CAT"として選ばれたのは、3の女子中学生[illegible]た

練馬女子学園



⬆苺やりんごが通う、東京の女子中。のちにアプリコットも転校してくるぞ。

C.A.Tベース



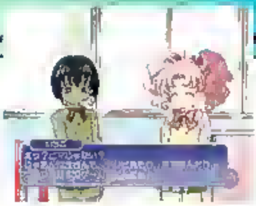
⬆練馬女子学園の地下にある"CAT"本部。サイバーヘッドギアなどが設置されている。

ふたつのパートで展開されるシステムの詳細をチェック!!

アドベンチャーパートとシミュレーションパートのくり返しで進行していく本作。テレビアニメを彷彿とさせる1話完結方式で展開するのだが、ここでは、それぞれのパートのシステムを詳しくチェック！　ちなみに物語が進行するのはアドベンチャーパートだが、シミュレーションパートでもキャラクターどうしのテンポのよい掛け合いが楽しめるぞ。

ADVパート

[illegible]フィックなども盛り込まれた、フルボイスの会話形式で[illegible]くADVパート。苺の自宅などのシー[illegible]がメインの舞台となる。分岐や笑劇場などもあるのだ。



⬆CAT隊員たちのコミカルな学園生活を織り交ぜつつ、マリア関連のさまざまな真相が判明していく。

物語の分岐について

ADVパートでは、会話中に選択肢が発生することがある。そこで選んだ選択肢によって、「つぎはどこへ行くか？」といった分岐が出現し、異なる展開が楽しめるようになる。ここではストーリーに即して、夏の特別授業に関連する各選択肢とその後の展開を紹介。



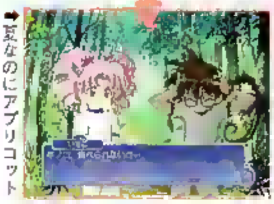
⬅山に行くか、海に行くか、それとも学力テストをするかでストーリーが分岐する。

海を選んだ場合



➡CAT隊員の水着姿が見られる数少ないチャンス。苺たちも水着姿で登場。

山を選んだ場合



➡夏なのにアプリコットはキノコ採りを楽しみにしていたらしい……。

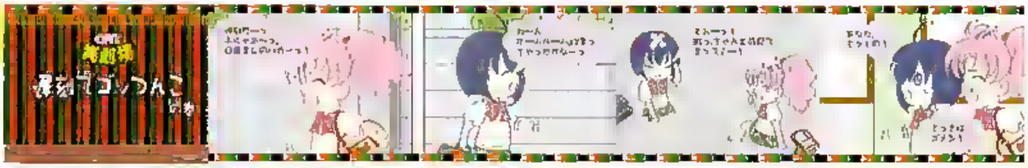
実力テストを選んだ場合



➡実力テストを選ぶと、プレイヤーが何科目かのクイズに答えることに！

"笑劇場"が挿入される！

時おり挿入されるSDキャラの"笑劇場"も楽しみのひとつ。苺とりんごの出会いなど、まさに笑劇の内容！



SLGパート

マリアが[illegible]ル[illegible]モンスターが検知されると、SLGパートに突入！[illegible]ではまずは全キャラのSP補充量を決定する。あとはコマン[illegible]→攻撃→つぎのキャラのコマンド決定……と続き、一巡し[illegible]SP[illegible]決定を行うぞ。

戦闘の流れ



SP補給 → コマンド選択 → 行動

SPについて

SPは特殊技に必要なポイントで、各ターンの最初に補充する。このポイントが多いほど強力な攻撃ができるが、補充量が多いと攻撃の順番が遅くなるぞ。

特殊技について

使える特殊技はキャラごとに異なり、フィールドのアイテムを拾うことで新しい技を覚えられる。



➡特殊技は攻撃、回復、障害物除去の3系統に分けられる。

CPUとは？

フィールドのCPUを守ることがもうひとつの使命。これが破壊されると、隊員が無事でもゲームオーバーに。



➡銀色の箱がCPU。ほとんどの敵がCPUの破壊を目指す。

C.A.Tカー



⬆"CATベース"の機能を持つワゴン車。林間学校などで学校を離れるときに使用。

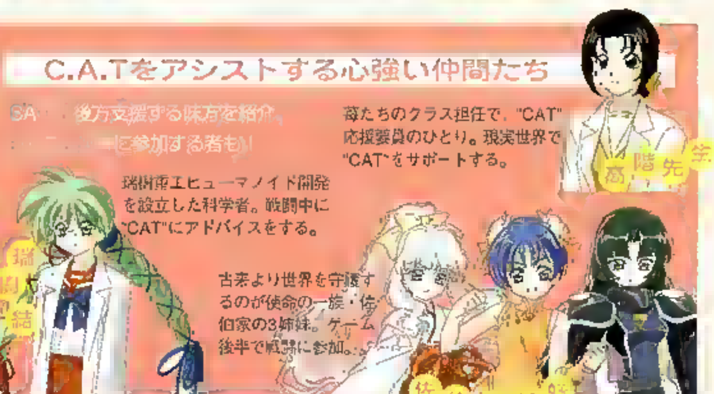
サイバースペース



⬆苺たちはここに転送され、マリアが送り込むウィルスモンスターと戦うことになる。

C.A.Tをアシストする心強い仲間たち

CA[illegible]後方支援する味方を紹介。[illegible]に参加する者も!!



高階先生　苺たちのクラス担任で、"CAT"応援要員のひとり。現実世界で"CAT"をサポートする。

瑞樹結　瑞樹重工ヒューマノイド開発を設立した科学者。戦闘中に"CAT"にアドバイスをする。

佐伯三姉妹　古来より世界を守護するのが使命の一族・佐伯家の3姉妹。ゲーム後半で戦闘に参加。

読者投稿コーナー

RBox リーダーズボックス

締切まえにゴールデンウィークがあったおかげか、投稿量がぐっと多かった5月。「次回、この反動でハガキが来なかったらどうしよう……」と不安を感じつつも、目先のハガキの山に大喜びの宇宙海賊3人がお届けする読者投稿コーナーでっす。



レターコロニー

500

NASAは秘密にしてるけど、実在する宇宙海賊の3人がお届けする、無責任宇宙レポート&おたよりコーナー。

初恋の人はMr.Boo!　スーリンです。今回もよろしくね(ス)

わたしが地球を離れたころは、まだ3人だったなぁ……Dream(船)

――きっといまごろの日本は、梅雨でジメジメしてるんだろうニャ(宇)

●お三方は宇宙海賊だそうですが、やっぱりあれですか、「宇宙の海は俺の海」と呟きながら、自由の旗の下で24時間戦ってますか？　ぜひ漢っぽい思い出話などうかがいたいです。さん、はい。　神奈川県　冬眠

わたしも昔はワルだったからね。話せば長くなるんだけどさぁ(船)

世間のしがらみから、逃げまわってたら宇宙にたどり着いたのよ(ス)

最近は宇宙戦争で散らばった廃品を回収中。リサイクル業で成功して、いつか虎になるのニャ(宇)

●発売当時から『JSRF』をやってるんですが、いまだに飽きません。船長さんたちは自分的ロングヒットとかありますか？　高知県　GAMES BOND

――「ゲームは1日1時間」。鉄の掟を守り続けているから、買ったゲームはほとんどはまだプレイ中(船)

「ブレイブゲーマーへの道」は船長にはムリね……(ス)

●最近、勇気を出して『DOAX』の下敷きを使ってみましたが、いざ使ってみるとふつうに使えました。やはり勇気は必要だとつくづく感じました。宮城県　エクボク

――ほんのちょっとの勇気で世界って無限に広がるんだよな！(船)

――出会い系サイトの広告メールに書いてありそうな言葉だニャ(宇)

●Liveの対戦で人にさんざん命令しといて、僕が少し命令口調で言うと、「命令すんじゃねぇっ」って言うのするくありませんか？　滋賀県　ロック

ときには"拒否"や"無言"のコマンドも使い分けなきゃ(船)

勘違い人間を笑ってあしらうのも男の度量よ！(ス)

●ファミ通Xboxだけでなく、ゲーム各誌のプレゼントによくある"編集部特製福袋"。「何が当たるかお楽しみ！」っていうのがお約束ですが、皆さんの職場って、そんなに発掘現場のようなのですか？　京都府　アルフォンス

――足が奇数本の、見たこともない虫とか出てくんのよ(ス)

……生き物や食べ物は送らないから安心してほしいニャ(宇)

●先日家族で外食に出かけた。店員の対応の悪さにイラついた父は近くに居たお姉さんを呼び止め、怒鳴り始めた。ところがその人は、コミケ帰りと思われるメイドコスプレのお姉さんだった。もうタ食どころではない。父とはもう出かけない。　神奈川県　サンキュー肉

気づいても引くに引けず、照れ隠しにさらに怒鳴ってたりして(船)

――キミがついていて注意してないと、お父さん、きっとまたやるニャ(宇)

●私の先輩には愛情のない人がいます。その人は育成ゲームで飼っているイルカに"イルカ"という名前をつけたり、しまいには自分の家で買っている犬に"犬"という名前をつけています。これも一種の愛情なのでしょうか？　茨城県　雪泣手

そういう人が意外と、自分の子供には凝ったファンシーな名前をつけたりするもんニャ(宇)

いや、いろんなものに名前つけすぎてネタ切れしたのかも(船)

●GWに友人たちと京都へ旅行に行ってきました。それで、お土産売場でノリのいい姉ちゃんに呼び止められたんですけど、いきなり一方的なマシンガントークが連発。気がついたら、みんな自分が好きな歌手のグッズを買わされていました……。ポスター1枚と写真立てとバッチだけで5000円は高いぞ!!　と気づいたころには、もう帰りの新幹線の中でした……。　群馬県　みっともない

じつは私も過去に、同じ様な手口で仲村トオルの生写真を……(ス)

――そうやって傷つきながら大人になっていくんだニャ(宇)

●私の家の近くのゲームショップはXboxコーナーと18禁DVDゲームコーナーがいっしょになっている。しかも18禁のほうがスペースが広い。ソフト選びに集中できません。ちょっとうれしいけど。　福岡県　NAO

純粋にXboxソフトを選んでいても、いらぬ誤解を受けそうね(ス)

――案外、エッチなDVDを買う人がカモフラージュ用に何本か買っていそうで切ないニャ(宇)

●『DOAX』が発売されてから早数カ月……。これほどバカンスに行って戻って来なかったゲームはありません。つい先日、コントローラーのボタンが逝きました。押しても跳ね返ってこないんです……。新しいの買おうかな。　青森県　カキコオロギ

――かなり酷使されたご様子。新たな旅のまえに、メンテナンスはしっかりしておきなさいな(ス)

……ファミコンの四角ボタンに苦戦した子供時代が懐かしい(船)

●Xbox用のレーシングホイールを購入。家に帰って早速『ダブルスティール』で遊んでると、父が来て「俺にもやらせろ～!!」と言ってききました。やらせてみると、壁にぶつかりまくってクルマはボコボコ、僕はそれを見てひたすら笑ってました。その後しばらくして父と弟でクルマで出かけることになったのですが、さっきのゲームのことを思い出し、僕はひたすら、顔がこわばってました。でも、父は……笑ってました。　広島県　モケスプリング

よく言う"別腹"のように、"別腕"があったりしないのか？(船)

――「実際の運転はゲームとは別ですぅ。ニョキニョキ～」ってか(ス)

●『N.U.D.E@』をやってます。隣りの部屋に聞こえないように小声でやってます。彼女はXboxは居心地がいいそうです。頼むから「CD」を「ちんちん」と間違えるのはやめてくれ(涙)。　熊本県　FA02

――映画でよく見る、銃声を消すのにクッションを当てるのを応用して、話すときに口元を枕でふさげば防音対策はオーケー……なハズ(ス)

どうせなら開き直って、声出していこー(女子運動部っぽく)(船)

●中耳炎になっちゃいました。僕の学校は農業高校なので演習林実習というものがあるんです。先日は山へ行き、ヒノキを植えました。泊まるところはホコリだらけでした。このふたつが原因で鼻水ノンストップ！かみまくったら中耳炎に……。もう行きたくないけど、あと3、4回はある……。　愛知県　なっけ

――鼻の穴にティッシュ詰めると穴が広がっちゃうから要注意ニャ(宇)

――投稿が増えるのはうれしいけど全部載せてあげられないのが悩み(船)

私たちを選択に悩ませる野性味あふれるおハガキ待ってます！(ス)

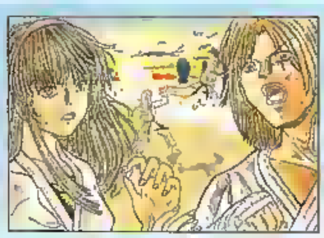
ポイントについて

●[illegible]が採用されるとポイントが加算されます。獲得したポイントは2004年3月末まで累積計算され、総合上位3名に豪華賞品を贈呈！【優勝：記念トロフィー＋Xbox本体＋お好みソフト2本】、【2位：記念盾＋お好みソフト2本】、【3位：記念盾＋お好みソフト1本】●さらに獲得ポイントに応じた全員プレゼントも！【5000ポイント達成：編集[illegible]内容はそれぞれ変わります)】、【10000ポイント達成：お好みソフト1本】　※お好みソフトは、その時点で購入可能かつ定価が7000円以下のものに限らせていただ[illegible]

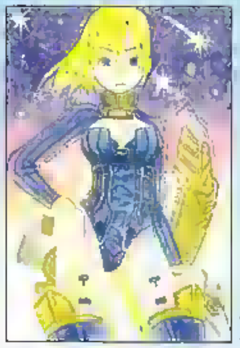
ギャラクシーイラストコンテスト

500 BOX

今回は手かざしでハガキを選んでみました。ウソ。マジメにちゃんと選んでますよ(ス)



大阪府　T・O
水浴から道着に着替えて、夕日の砂浜で闘うヒトミとリサ。服来てるから誰だかわからなかった～なんつって（船）



福岡県　Hakase
Tシャツ獲得おめでとう。落倒してくれニャ。それとコメントもちゃんと読んでるニャ(宇)



神奈川県　元気娘
よく見たら観客も全員ヒットマン－　キャッチャーのしらけた目も見逃せないワ（ス）

今月の一等星

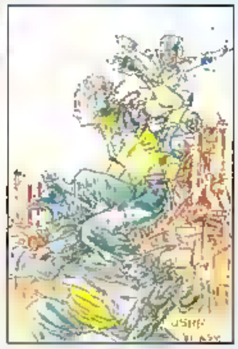
1500 BOX



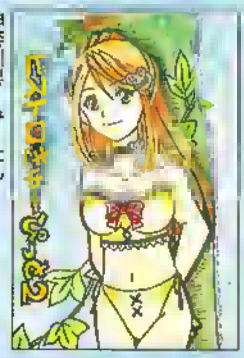
兵庫県　RE:Play
『ブラッディロア エクトリーム』からジェニー。獣化してる影部分とか文字の迫力とか色使いとかグーなので一等星！（船）



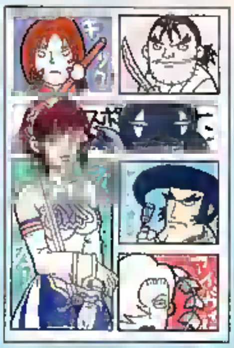
愛媛県　Kr氷魚
力強いまなざしとつぐんだ口がかわいいレイファン。デフォルメっぷりもナイス（船）



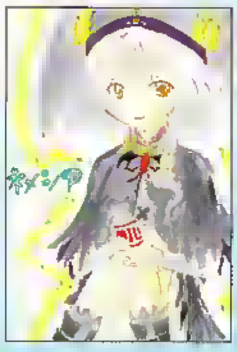
岐阜県　NGM
どこかノスタルジック？な雰囲気がただよう『JSRF』からのひとコマです（ス）



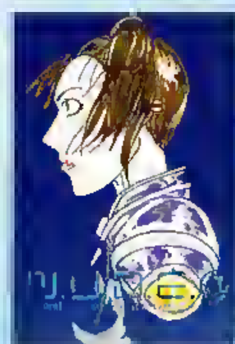
神奈川県　みーたん
スイートな水着でたたずむマートル。ふだんの服と同じ、胸のリボンがポイント高いニャ(宇)



東京都　三橋はつみ
コミカルな「ソウルキャリバーII」の面々。シェンファ以外の省略っぷりったら……（ス）



東京都　完熟蜜柑
ほんわかした空気でいっぱいのネメシア。カルシウム補給してご満悦のご様子ニャ（宇）



広島県　Valth
シリアスな面もちのP.A.S.S.。背景に溶け込むクリアパーツの質感がキレイ（ス）

もしもXbox

500 BOX

夢だけ膨らむもしものコーナー。今回のお題は「もしもゲームの世界に入れたら」

Xboxの中に入ってホコリまみれであろう中を掃除。
大阪府　MAZU
ゴキブリの卵を見つけて慌ててほしい（船）

マリオのヒゲをそる。　大阪府　北野正幸
いいのか!?　ほんとにそれだけで！（船）

そんなの「美女だらけのバレーボール大会ポロ……（以下自粛）」強制参加に決まっているじゃないですか（笑）。　岐阜県　米騒動
――出てった途端、美女たちにボコられたり（宇）

ド派手な技で、自分もろとも吹っ飛びたい。
滋賀県　ロック
破滅的な衝動に駆られるときってあるよね(ス)

さぁ～て、次回のお題は「もしもゲームキャラの能力を実際に使えたら？」でよろちく（船）

Rbox 駆け込み宇宙センター

500 BOX

日々募る不平不満をぶちまけよう！言えば少しはスッキリするさ。

●つい最近、僕のXboxで『DOAX』をプレイしたときのこと。友人のひとりがボタンを強く押しすぎて、僕のコントローラーを壊してしまいました。僕は「もうひとつコントローラーあるから気にしなくてもいいよ」と言いましたが、正直かなり怒ってました。こういうときは、やはりその人に弁償してもらうべきですか？「気にしなくてもいい」と言ってしまったので、言いづらいです。　福岡県　テクノン！
――男なら、一度許したことをあとからとやかく言わない！（ス）
――とはいっても、切実な問題だな（船）
――んじゃその友だちにXboxを買わせて、コントローラーを交換してもらうってのはどうニャ？Xbox友だちも増えるし一石二鳥ニャ（宇）
――ふーむ。一件落着……かな？（船）

川柳流星群

500 BOX

あまり難しく考えずに、軽い気持ちでやってみれば、今日からあなたも俵万智。

HALOの
協力プレイで
殺し合い
福岡県　ブロッコ党
評●ゲームの中だけにしておこうな（船）

大声で
店員さんに
「ヌードください」(実話)
埼玉県　よっしー
評●店員さんのユーモアが試されるニャ（宇）

よく耳をすませば 500

じつは、けっこう競争率の高いこのコーナー。ネタを作るには、まずは自分を笑わせることよ！（ス）



大阪府　MAZU



三重県　荷物地獄

次回のお題は……？

あなたの脚本で、この写真に命を与えて下さい。メイクドラマ！

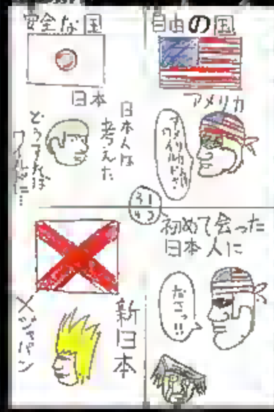




福岡県　NAO

ブラックホール漫画塾 600

漫画塾は意外と穴場。字が読めれば、絵のうまいヘタはまったく問いません。いやむしろ、おもしろければ何でもいい。



2コマ目の下の人は確かにちょっとヤバそうね（ス）

岩手県　ハトロイド



隣りのレビューの文字数は21文字×6行でよろしく（船）

福岡県　TRICK

500 実録 つれづれLive日記

Xbox Live上で体験、あるいは入手した貴重な逸話を事細かに報告せよ！

●ファミ通に載っていた「LIVE体験談、大募集！」という広告を見た僕と友人K。「よーし、俺たちも応募して、"素敵なプレゼント"とやらをゲットしようじゃないの！」と、早速ネタ作りのためにラグオルへ。……人間、意識すると、愉快な話ってできないものですね（涙）。女の子いないし……。悔しいのでRboxに送ります。　東京都　たなっち

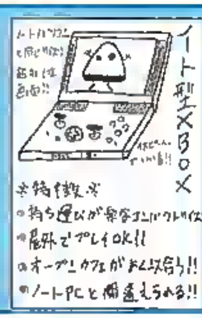
500 Xbox開発事業団

■PS2は縦置きスタンド、GCにラック……ならばXboxには部屋のインテリア、気分転換を狙ったカバーを出したらいいかもしれない。　岩手県　ハトロイド

■せっかくマイクがあるのですから、カラオケソフトを出さない手はないでしょう！　もちろんLive対応で新曲をダウンロード！　カラオケの点数を競う通信対戦とかがあってもおもしろいかも。　東京都　Dr.ひろい

■空気清浄機能。仕事や友だち付き合いに疲れたアナタ！　部屋に籠ってXboxで心も体もリフレッシュ♪神奈川県　サンキュー肉





愛知県　なっけ

遊んでても仕事してる風に見えるところも高得点。こりゃ欲しい（船）

編集部サテライト通信

「Xboxゲーム、全部クリアーできるか？」
無謀とも言えるチャレンジの第一報！

ブレイブゲーマーへの道 vol.2

本企画の挑戦者として抜擢されたのは、選考時の4月末、たまたまヒマそうにしてた新人ライターのいじり・いじり(20)。「たくさんゲームで遊べるよ」なんて誘い文句に簡単にのってしまう、まだまだ純真なゲーム小僧です。若さって本当にいいですよね！　これから毎号、彼の挑戦の日々をご報告。応援よろしく！

ルール

一、各ゲームは、メインのモードを最後まで遊びきった時点でクリアーと見なし、つぎのゲームと交換。

一、遊ぶ順番はクジ引きで決定する。

一、同時に2本のゲームの並行プレイを許可する（クリアーしたものから、つぎの1本と入れ替え）。

4/25「もちろんやるよね？」という、担当Eさんのありがたいお言葉でXboxのソフトを全部クリアーすることになりました。

4/26　記念すべき1本目は『ブチコプター』！　微妙な操作を要求されるため左脳が痛くなりましたが、1日かけて星を100個集めました（アドベンチャーモード）。順調にクリアーです。

4/27　続いては『segaGT 2002』。同名のメインモードで走っているのですが、ランクが上がるとぜんぜん勝てません。チューンしようにも貧乏です……。

4/29　レースの副賞にもらえるクルマを売りまくり、そのお金でどんどんチューン。良心が痛みましたが、おかげでクリアーです！

5/1　さて、3本目は『ブレイブナイト』に。縁起のいい名前ですね。こういうジャンルのゲームは初めて遊ぶので楽しみです。

5/2　まずは、騎士の位を高くすべく任務をこなしていくことにします。なぜか、やたらとシフォンさんが寄ってきます。

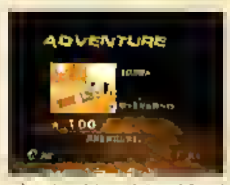
5/3　やっと、目標のレミリア姫を誘える位に！でも、僕とのダンスのあとに女性が浮かない顔をしているのはなぜ？

5/5　"作法"のパラメーターが低かったようです。騎士としても昇格し、姫との関係も良好！　有意義なGWも終わっていきます。

5/6　"冒険者"として人生を送ることになりました。姫と仲よくなれなかったので大失敗です。初プレイですし、次回に活かすぞ。

5/11　要領がわかっているせいかサクサク進みます。騎士としての地位、レミリア姫との仲、ともに高い位置をキープ。もう少し任務をがんばれば……！

5/12　心に深い傷を負ってしまいました。また、失恋してしまったのです。しばらく旅に出ます。



←『ブチコプター』からスタートです！

ブレイブゲーマーまで
あと **87／89タイトル**

●ターコロニー：おたより何でも！ ゆかいな（？）パーソナリティーがコメントします。●イラストコンテスト：カラーまたは白黒のイラスト。Xboxゲーム関連のテーマで！●もしもXbox：「もしも○○だったら？」という毎回変わるお題への回答。●駆け込み宇宙センター：「ねえねえ聞いてよ！」と言わずにはいられないグチ、お聞きします。●川柳流星群：Xbox関連の話題を五七五で。●よく耳をすませば：写真の吹き出しに入るセリフを考えてみよう。

Reader's review 500 BOX

発売中ゲーム 読者レビュー

読者のみんなによるレビューコーナー！　対象は発売中のXboxゲームすべて。投稿数の多いタイトルは何回でも取り上げていきます！　クロスレビュアー感覚でよろしく！

※読者レビューの平均点は、未掲載分を含む全投稿の平均点です。

N.U.D.E.@ Natural Ultimate Digital Experiment

P.A.S.S.との時間を楽しむことを意識すればだんぜんよく見える作品。P.A.S.S.の発音が合成音声のため少し違和感を感じるが，後半の成長を見ればほとんど気にならなくなる。不満は部屋以外の行動が不可能なこと、カーソルが決まった位置しか指さないのでやることが丸見えなことです。

福島県　頭文字X　プレイ時間……50時間

私はこのソフトを買ってから眠れない毎日を過ごしている。つぶらな瞳で見つめる彼女は、まるで本当の妹のようにさえ感じる。何も知らない、何もできない子が自分の伝えたことを学習していく喜び……もう言葉になりません。女兄弟のいない人に、ぜひオススメしたい。

神奈川県　サンキュー肉　プレイ時間……40時間

序盤は単調な作業が続き、マンネリ気味。しかしPhaseが進むにつれおもしろさが増していくのは、噛めば噛むほど味が出るスルメのようだ。髪型を変えられるなどのバリエーションがあるとさらによかったかも。ミニゲームの数や写真を保存できる数はもう少し増やしてほしかった。

高知県　GAMES BOND　プレイ時間……21時間

育成に重点がおかれていて，会話を楽しむというより無知な子どもをしつけると言ったほうが適切です。間違いをやさしく正せる寛大さと成長を見守る親心が必須。P.A.S.S.にどれだけ思い入れられるかが楽しむカギです。名前は悩んで決めましょう!『ちょびっツ』が好きな人はハマるかも!

岐阜県　米騒動　プレイ時間……12時間

P.A.S.S.のたどたどしい言葉使いに口元がゆるみ、珍回答に爆笑。かといって油断していると鋭いツッコミに驚き、感心させられることも。細かな不満点はあるものの、それを忘れさせてしまうほど温かい、癒し系ゲーム。音声認識ソフトのさらなる可能性も感じさせる。

神奈川県　元気娘　プレイ時間……5時間

ソウルキャリバーII

9.45

使用できるキャラクターが多い、武器が多い、モードが多い、マスターウェポンモードのボリュームがすごい。何よりも難易度がやさしめで誰がプレイしても楽しめるということがいちばんよいのではないのでしょうか。対戦も非常に盛り上がるので初心者にでもオススメできます。

大阪府　サファイア　プレイ時間……39時間

DC版「ソウルキャリバー」をはるかに上回る内容。対戦の楽しさや家庭用モードなども忘れず、さらに各ハードにゲストキャラを登場させるなど、さすがはナムコです。Xbox版はコントローラーでも操作しやすく，技も出しやすい。D4端子の映像はすべての質感がホントにすごい。

京都府　ま～ぼ～　プレイ時間……12時間

サウザンドランド

自分の庭を作る楽しさ。たくさんのパーツを組み合わせて自分でコンボを考え，APOがコンボにハマったときの優越感がとてもいい。グラフィックがキレイでAPOもカワイイため、見ているだけでも癒される。オフラインモードだけでも十分なので、ぜひオススメしたい。

宮城県　エクボク　プレイ時間……25時間

最初のほうは何をしてよいのか迷う点もあるが、慣れてくるうちに「つぎは何をどうしよう」などと、どんどんハマってしまう。また、APOの成長やカワイさ、これだけでも十分楽しめる。戦闘に関して言えば、フォースやテラの使いかたが大きく左右するのでGood。◎です。

青森県　SHOGO　プレイ時間……16時間

デッド トゥ ライツ

各ボタンに振り分けられたアクションのバリエーションが豊富で、撃ち進むだけの単調になりがちなゲーム性を克服しているのは見事！ただしミニゲームの一撃死、かなり手前で始まるコンテニューはつらい。腕を磨けば、プレイ後確実に「おもしろかった」と言えるだろう。

京都府　CIPHER　プレイ時間……20時間

レビューのきまり

右の①～⑤に従って、皆さんがプレイしたXboxゲームのレビューを送ってください。つぎのレビュアーは，あなたです！

①レビューするソフト名
②名前(ペンネーム)
③プレイ時間
④レビュー文章（21文字×6行）
⑤総合評価(1～10点)

はちみつガーデン



http://www.coconuts-island.com

Rbox ポイントランキング

2003年5月30日現在（総集計まであと10号）

順位	名前	都道府県	ポイント
1	Re:Play	兵庫県	2600p
2	サンキュー肉	神奈川県	2500p
3	TRICK	福岡県	2200p
4	元気娘	神奈川県	2100p
	MAZU	大阪府	2100p
6	Vaith	広島県	1600p
7	阿南知英	大分県	1500p
	GAMES BOND	高知県	1500p
	米騒動	岐阜県	1500p
	冬眠	神奈川県	1500p
	なっけ	愛知県	1500p
	NAO	福岡県	1500p
	よっしー	埼玉県	1500p
14	SHOGO	青森県	1400p
15	NGM	岐阜県	1200p
	T・D	大阪府	1200p
	HaKaSe	福岡県	1200p
19	com	新潟県	1100p
	Dr ひろい	東京都	1100p
	ハトロイド	岩手県	1100p
	三浦はつみ	東京都	1100p

投稿のきまり

①はがきか同サイズの厚紙に必ずペンで書いてください。
②各投稿の裏には、住所・氏名(ペンネーム)・年齢・電話番号を記入してください。メール投稿の場合も忘れずに！
③各あて先には，コーナー名を忘れずに記入してください。
④封書でのまとめ投稿も可能です。その際は各はがき（厚紙）に必ず、②と③の項目を記入してください。
⑤メールでイラストを送る際は以下の規定を守ってください。
・ファイル容量は1M以内(圧縮はZIPかStuffit形式で)
・サイズは592ピクセル×874ピクセル
・ファイル形式はフォトショップ形式かJPEG(その場合は低圧縮で)。CMYKモードでのデータ作成を推奨します。

あて先

はがき、封書でのおたより

〒154-8528
(株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部
「Rbox○○(コーナー名)」係

eメールでのおたより（文字投稿のみ）

xbox@ml.enterbrain.co.jp

次号の締切は6月10日(火)必着です

募集中コーナー全紹介

●ブラックホール漫画塾：はがきサイズまたは4コマで，おもしろマンガに挑戦。●実録つれづれLive日記：Xbox Live上で体験したエピソードを詳しく報告してください！●Xbox開発事業団：Xbox関連の「こんなのがあったらいいな」という商品企画を大募集。まじめ、とんでも系、どちらでもオーケー。イラストも大歓迎。●読者レビュー：発売中のXboxゲームを一刀両断。"レビューのきまり"にしたがっ……すべて書いてください。

大島流 極上ゲームレシピ Naoto Ohshima GAMERECIPE

文・イラスト
大島直人 Naoto Ohshima
(株)アートゥーン 取締役/ディレクター
『ブリンクス・ザ・タイムスイーパー』ディレクター

ゴールデンウィークに、とっても田舎な場所に遊びに行って来た。そこはまるで宮崎監督の『トトロ』の世界。虫がいっぱいいた!! ひぇー!

その11 "真の独創"なんてない

"真の独創"なんてあるのだろうか? 独創的なモノとは、他人の真似ではない、いままでにない新しいモノ、と言われている。だが、本当に何も参考にしていない? いままで自分が見たり読んだりしたものが再構築されて出てきたモノではないのか?

以前、何かの本で読んだが、何もない暗い部屋で育った人間は知能の発達が遅く、さらに寿命まで短くなる、と記憶している。情報が少ない人は発想どころか寿命まで短くなってしまうらしい。

結論を言ってしまうと、情報が閉ざされると人の知能は発達しない。つまり、ただ自分が忘れてしまっているだけで、独創的なモノも、いままでの記憶の新しい組み合わせで創られていることになる。本当は"真の独創"なんてないことになる。

ここでは、自分の中に眠っていた記憶か、捜して集めた情報なのかは問題ではなく、情報をバラバラにして再構築されたものが新しければ、独創的なモノなのだ。たとえば、頭の中に引き出しがたくさんある人は、机の上で悩めば独創的なモノが創れるだろう。しかし、頭の引き出しが少ない人は、本物の机の引き出しに情報を集めなければならない。いろいろなモノを見たり読んだりして、単なる真似をするのではなく、自分が必要だと思う要素を付け加えたり、いくつかの情報を再構築し直していく。結果、それが新しいと感じさせることができれば、それは十分に独創的なモノだということになるだろう。

「資料などを見るな」と言う人や、机上だけで考えさせようとする人には要注意。彼らはすでに情報を多く持っているので、そのような方法が可能なだけ。独創的な発想が、それ以外からも創れることを知らないのだ。



大島さんへのファンレターほか、このコラムへのご意見・ご感想など、おたよりをお待ちしています。99ページのあて先「ゲームレシピ」係までどうぞ。

Les infos chaudes du Xbox N14 フランス発 Xbox事情

Par Gregoire Hellot



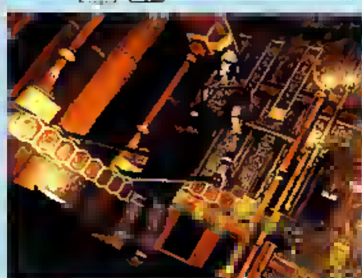
GREG (Gregoire Hellot)
退院してからあんまりゲームをやらず、映画やアニメばかり見て「シナリオライターを目指そうかなー」と気楽に転職を考えるフランスのゲームライター。

TITLE 元気で太ってて何が悪い?

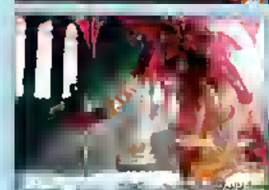
人間の健康ってどうやってわかるの? そりゃ、見ればわかるだろう。太ったり、変な色してたら、それは不健康って意味。でも、ゲーム機の健康は、形や色とは関係なし。Xboxが3年まえに発表されたときは「でっけーなー」とか「なによ、その異星人の血っぽいグリーン」だった。ゲーム機の健康は、このコラムを書いてるいま開催中のE3での調子でわかります。

E3とは、Electronic Entertainment Expoの略で、世界最大のテレビ・コンピューターゲームのトレードショーです。ここでは1年や2年後に発売予定のゲームが発表されたり、開発スタジオとゲームメーカーが会ったり、契約したりします。ゲーム関係の人なら誰でも知ってる。また、ゲーム機別に出展ゲームを数えたり、ゲームソフトの質を検証したりすると、どのゲーム機が売れそうか、どれがおもしろそうか、などもわかるわけ。

業界のプロにとっては、今回もXちゃんの調子がバツグン。まだPS2を超えるまでにはいかないけど、任天堂のキューブとの差はどんどん広がっているに違いない。キューブは、ただキレイになっただけのN64時代のゲームが続々再発売、って感じ。スクープや斬新なタイトルが見たければ、X側をのぞいたほうが正しい。『ファイナルファンタジーⅦ』などでチーフプログラマーを担当した川井博司が、マイクロソフトで作っているかっこいいアクションゲーム『Magatama (魔牙霊)』が記者たちの目を引いた。超きれいで、CGではなくゲームだと信じにくい『HALO2』が爆発的に注目された。"休み"って言葉を知らない板垣さんの『NINJA GAIDEN』がアメリカの和風アクションゲーム好きに「ふぁっきんくれいじー」と言わせた。世界中で超注目を集めた『鉄騎』が、『Steel Battalion -Line of Contact (鉄騎大戦)』に生まれ変わり、Xbox Live対応になった。海外でも大好評だった『天誅』シリーズがXboxに迫る! しかもLive対応! 『Tenchu Eternal』というタイトルになる。でも、それは発表されたタイトルのほんの一部。欧米で絶好調のXbox、いつか日本でもイチバンになることは、できるのかな?



←日本のマイクロソフトで開発が進んでいる『Magatama』。



←『NINJA GAIDEN』は、E3で板垣さんみずからがプレイを披露した。



➡ついにLive対戦ができるようになる! 新『Steel Battalion』。

▼▶海外プロレスゲーム情報！ DEF JAM VANDETTA ヒップホップのスターをフィーチャーした異色のプロレスゲーム。なので、ゲーム全体の持つムードは、ほかのプロレスゲームとは当然違う。バックに流れる曲は登場する選手



プロレスゲームをよりおもしろく遊ぶための熱血コラム!!

1/2ページ 1本勝負!! 第6ラウンド

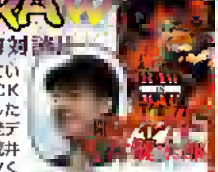
SMACKDOWN! vs RAW ―開発ディレクターガチンコ対談!!―



千早 拓

代表作は『闘魂炎導』、『SMACK DOWN!』シリーズ。信条は"自分が欲しくなるゲームを作る"こと。

今回は世界中でもっとも売れているプロレスゲーム『SMACK DOWN!』シリーズを生み出したユークスを訪問！ 同作の開発ディレクター千早氏とアンカー荒井氏がプロレスゲーム開発をアツく語り合う！ ちなみに今回は前編を掲載。後編は次号にて！



Xbox版『WWE RAW』シリーズを担当。本コラムの執筆者でもある。現在『RAW2』を制作中。

開発の第一歩はWWEの理解から

荒井　今日はWWEのゲームを制作するものどうし、「開発にまつわる苦労話なんかを語りあいましょう！」と思ってお邪魔させていただいたんですよ。

千早　いや、難しいですね。プロレスは、ただのスポーツゲームとわりきれないところがあるじゃないですか。開発するうえでも、現場の人間がどう理解するかとか。

荒井　プログラマーさんがプロレスを理解してくれているとありがたいですよね。プログラマーさんって、理論立てて考えるじゃないですか。でも、プロレスの試合って、意味がないことがたくさんある。でもプログラマーは、そういうことを認めたがらない。もう説得するのが大変で……。

千早　わかります！ たとえば"ロイヤルランブル"のルールって、スポーツとしておかしいじゃないですか。どう考えたって、あとから出てきた選手が有利だし。ひたすらショーを盛り上げるためのルールですよね。

荒井　それをゲームにしようとすると、プログラマーはおかしいと思うんですよね。

千早　でもゲームじゃなくて、実際のWWEの試合になると、そのヘンなところに意味があるじゃないですか。順番にレスラーがリングに上がってくるにせよ、ここで誰々が登場するだとか、マットが荒れているときはジェフが出てくるとか。ところがゲームでロイヤルランブルをやろうとすると、時間差でレスラーが登場してくるだけになっちゃう。WWEを理解していないと、本来のおもしろさをゲームで再現できないですよ。実際、プログラマーにWWEの試合を見てもらうと、かなり仕上がりが違いますからね。

荒井　WWEって話の移り変わりが速いじゃないですか。アレについていくのって大変じゃないですか？

千早　コロコロ変わりますからねえ。ゲームである以上、制作時期とかマスターアップしてから発売するまでのタイムラグがあるから、どうしても反映しにくい部分が出てきますからねえ。それに誰かが急に解雇になって……。

荒井　土壇場でゲームに出すなとか言われたり！ 『RAW』の中にK-Kwik（ケークイック）っていうキャラがいるんですけど、彼は最初、「売り出すから」ってプッシュされてたんですよ。でも、いきなりクビになって、K-KwikがWWEからいなくなったのに『RAW』が発売されちゃって。いまゲームを見ると「誰だこの人？」って思いますよ。WWEのゲームを作ってたら、そういうことが多々ありますよね。逆に「入れてほしい」っていう要求もあるし。

千早　そうなると最初からキャラを作らないといけない。でも、ハズすよりは入れるほうが開発者としてはうれしいですよ。1週間徹夜してレスラーのグラフィックを作ったのに、「それハズすよ」っていわれたら……、モデラーにあわす顔がないですね。

荒井　でも、その展開の早さが魅力でもあるんですけどね。

プロレスの間をどう再現するか？

荒井　『WWE RAW』（以下RAW）を作ったときは、できるかぎりテレビ番組に近づけた演出にしたかったんですよ。とくに選手が出てきて、歩いてきてリングに上がるまでの入場シーン。入場している最中に乱入できるとか、テレビで見かける"突然こんなことが起こる"的なWWEの演出をゲームで再現するのが理想でしたね。

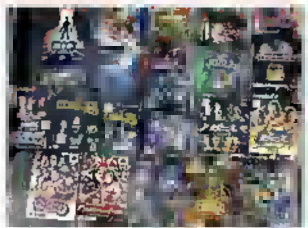
千早　『RAW』のカメラアングルとか、スゴかったですね。あれはよくできてた。

荒井　その当時、ちょうど映画に携わったことのある人が開発にいて、その人がカメラの視点を調整してくれたんです。WWEのカメラワークって、相当考えられていて、ゲームにしたとき適当な視点で見せちゃうと、急にそこだけチープになって浮いちゃうんですよ。

千早　E3で流れてた『RAW2』のビデオ（※）を見ると、ロープダウン後にリング中央に選手を戻ってきてますね。

荒井　よく見てくれていますね（笑）。プロレスゲームって、ゲーム展開がブツ切りになりがちじゃないですか。「いま投げました」とか「立ちました」、「殴りました」とか。でも、それじゃあプロレス独特の流れを再現できない。プロレス特有の間（ま）を表現しないと。

千早　間の表現は難しいけど、おもしろいですよね。うちなんかだと、ワザと技がハズれるモーションを作ったりしてましたね。ふつう、攻撃ボタンを押したら技をくりだして相手にダメージを与えるじゃないですか。でも、プロレスの世界ではラリアットをかい潜るなんて日常茶飯事ですよね。ラリアットをかい潜って、お互いが「いまだっ！」と感じるところ。そこがプロレスの"間"だと思うんです。



↑10本に及ぶプロレスゲームを中心としたユークス開発作品がズラリ。現在はWWEのプロレスゲームに特化して開発。

荒井　『SMACKDOWN!』に、そういう表現がいっぱいありますね。技をくり出しているにもかかわらず、その技の中にやられるモーションが入っているとか。

千早　プロレスの動きをゲームの文法に置き換えているっていうんでしょうか。……う～ん、表現が難しいなあ。実際にやってもらえればわかりやすいかな。

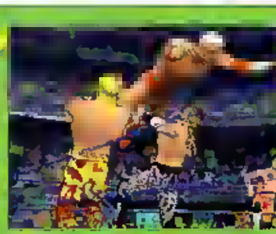
荒井　そこはファミ通Xboxでボクらの対談を読んでもらいながら、PS2の『エキサイティングプロレス』をやってもらえれば、きっとわかってもらえると（笑）。

アツイ対談はまだまだ続く！ 続きは次号にて！

※アンカー開発『WWE RAW2』のE3出典映像をTHQのホームページ内で公開中！ http://www.thq.com/からE3特集へのリンクをクリックすればオーケー。

プロレスゲームで800万本セールス キミはユークスの『エキプロ』を遊んだか？

海外でも発売したユークスの『SMACKDOWN!』は、日本国内で『エキサイティングプロレス』として第4弾までリリースされている。じつはこの作品、全世界でシリーズ累計800万本（！）をセールスしているビッグタイトル。今年2月に発売された『4』では、リアルに描かれたレスラーたちが60人登場。つねに変化し続けるWWEプロレスを再現すべく、スーパースターの所属番組（RAWかSMACKDOWNか）を決める"ドラフト"や、自分の思いどおりの選手を生み出せる"フェイスモーフィング"が導入されている。本場アメリカのみならず世界のプロレスファンを魅了したこのタイトル。プロレス好きならプレイして損ナシの1本だ！



↑写真は発売中『エキサイティングプロレス4』。PS2／発売元：ユークス／6800円［税別］

に勝ち進めば、金もそして女たちも寄ってくる。そんなリング上での力だけがすべてを支配している世界を生き抜くのだ！ 公式ホームページ http://www.easportsbig.com/games/defjamvendetta

旬の声優さんをリレー形式で紹る

Angel Voice エンジェルボイス

Vol.8 広橋涼

人生最悪の時期に声優さんに元気をもらった

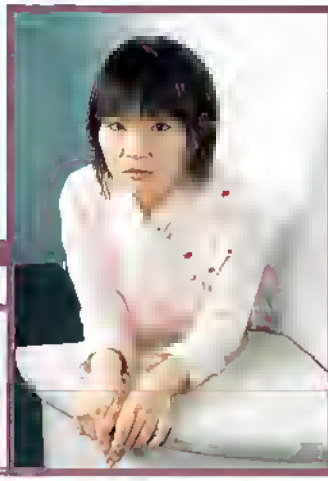
私が声優を目指すきっかけは中学校時代までさかのぼります。中学生のころ、いまが人生最悪の時期ってくらいに落ち込んでいまして……（笑）。そんなときに、たまたま声優さんがパーソナリティーをつとめるラジオ番組を聴いて、とても元気付けられたんですよ。それで、「声優さんになりたいなあ」って思い始めたんです。その後しばらくは、憧れを胸に生活していたのですが、たまたま大学生のころにコンビニで立ち読みをしていて、青二塾の募集の記事を見つけまして……。そこから声優への道が開けていきました。

ゲームのお仕事は、まだまだこれから……といった感じなのですが、最初は、ゲームの収録は単独でするものだということを知らなくて、「ひとりなんだ。ああ、寂しいなあ～」と思いながら収録したのをよく覚えています（笑）。ゲーム収録のときは、相手のことを想定しながら演技をする必要があるので、ある程度、想像力の勝負になりますよね。ゲームの収録はゲームの収録でとても楽しいです。

ゲーム関連では、この春からアニメ『ソニックX』（※1）のテイルス役を担当させていただいています。アフレコのときにソニックチームの中裕司さんとお話させていただく機会があったのですが、中さんにとってもテイルスは大切なキャラのようで、「テイルスはかわいい男の子なので、男の子に聞こえるようにお願いします」というふうにおっしゃっていただきました。私としても、テイルスの弾ける気持ちを表現できるように心がけています。

それで、じつは私がゲームを始めたのって、去年からなんです。ラジオ番組で「秋葉原でできるだけ安くゲーム機をゲットしよう」といった企画があって、それで自腹でゲーム機を購入してからなんです（笑）。それからは、ゲームはけっこうプレイしているんですよ。自分の出演した『ヴィーナス＆ブレイブス』（ナムコ）とか……。ソフトは、ゲームショップでパッケージが気に入って購入することが多いんです。

今後挑戦してみたいのは、色っぽい役（笑）。いままでやったことがないので、慎殺系のキャラをぜひ（！）演じてみたいです。これからもゲームにアニメにいろいろがんばりたいです。そして、私の声を聞いてくれた方たちに、少しでも元気になってもらえれば……と思います。



PROFILE

ひろはし・りょう

最近立て続けに主役級キャラを演じる注目株。出演作はアニメ『灰羽連盟』ラッカ役、『カレイドスター』苗木野そら役など多数。ラジオ番組「井上喜久子のキャラメルタウン」（※2）ではアシスタントを務める。

とっても不思議な広橋さんへのファンレターはこちらに……
〒107-8572 東京都港区南青山2-5-17 ポーラ青山ビル5F 青二プロダクション内

※1：『ソニックX』は毎週日曜日8：30～テレビ東京系で放映中。 ※2：BSQRにて毎週月曜日20：00～放送中。

We Love Xbox Live!

最新情報をチェック!

Xbox Live 情報局

Xbox Liveに関して、アメリカで新たな発表がいろいろあったぞ! 全世界共通サービスのXbox Liveなだけに、日本でも同じ展開になる?

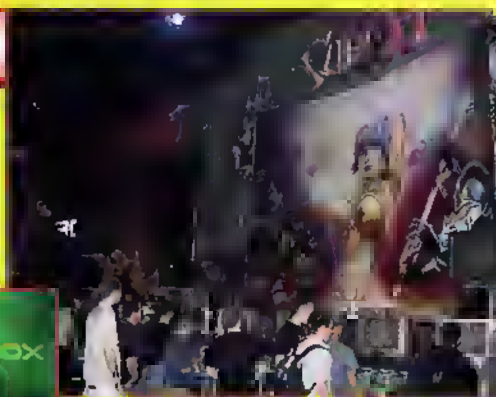


Xbox Liveスタータキット
▶ボイスコミュニケータ/
▶『ファンタシースターオンライン エピソード1&2』
▶『頭脳対戦ライブ』
▶Xbox Liveサービス使用権12ヵ月分
発売中(1月16日発売)/6800円(税別)

SCOOP! E3にてXbox Live新機能などを発表!

本誌P.46でも大特集しているとおり、米ロサンゼルスで開催されたゲームショウ"E3"において、マイクロソフトからXbox Liveの機能がパワーアップされることが発表された。これらのアップデートは来年にも行われる予定だという。日本でのXbox Liveがどうなるのか、いまのところ発表されていないが、多少の変更はあっても、これと同様のサービスを受けられることになるだろう。

新機能なども気になるところだが、日本のユーザーが気になるところはやはり2年目以降のサービス料金だろう。マイクロソフトから発表されたXbox Live登録から2年目の料金は、1年間一括支払いで49.99ドル(これは現在アメリカで販売されているスタータキットと同じ値段)、1ヵ月なら5.99ドル(日本円で約700円)となっており、日本でもこれに近いものになるだろう。先日、マイクロソフトからXbox Liveユーザー向けにアンケートが行われているが、この中にも料金に関することが含まれていたので、決まりしだい何らかの発表がありそうだ。



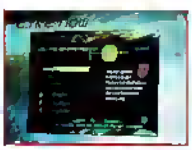
➡E3におけるマイクロソフトブースは、大いに賑わっていた。Xbox Liveタイトルも多数あり、試遊台でXbox Liveによる通信対戦を体験できるようになっていたぞ。



⬅E3開催の2日まえ、Media Briefingが開かれ、ロビー・バック氏やエド・フリーズ氏、J・アラード氏からXboxに関する新発表が行われた。

Xbox Live Now

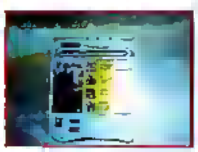
ゲーム上でしかチャットができなかったが、ロビー機能となるXbox Live NowによりLiveにアクセスすればチャットが可能に。「どんなゲームで遊ぼうか」など事前に打合せも。



⬅ゲームを起動しなくてもLiveにつなげればチャットできるようになる。

Xbox Live Web

パソコンからもXbox Liveの機能を一部チェックすることができるようになる。Xbox Live対応ゲームのランキングやフレンドリストなどを参照できるのはうれしいね!



⬅これで勉強中も仕事中もXbox Liveをチェックできる?

Xbox Live Alerts

マイクロソフトが提供しているペーシャー「MSN Messenger Servise」(登録した友だちがいまオンラインかオフラインかがわかり、チャットができるソフト)と連繋し、パソコンやPDAなどにXbox Liveからのゲームへの招待が届くシステム。パソコンを持っていればかなり便利な機能だよね。より生活に密着した(?)Xbox Liveなライフが送れそう!?



⬆日本でも携帯電話やポケットPCと連動してくれるとすごく便利かも!

Xbox Live Pricing

米国におけるXbox Live2年目以降の料金は、1年一括払いで49.99ドル、月払いで5.99ドルとなった。スタータキットは69.99ドルになり、ボイスコミュニケータも29.99ドルで単体発売される。米国のXbox Liveスタートが02年11月15日だったので、今年の11月15日以降には2年目のユーザーが出てくるはずなのでこれに合わせての新料金となるようだ。



⬆スタータキットは20ドル値上げとなる。日本での価格設定は未定だ。

Xbox Live Aware Games

複数のゲームに同時にログオンすることができて、友だちの参加状況を確認することができる機能。持っているゲームにログオンしておけば、いままで以上にいろんな人から対戦のお呼びがかかるかもしれない。この新機能によって、いままで以上にユーザー間でお互いの状況を確認しあえて、気軽に誘えるような環境になるようだ。

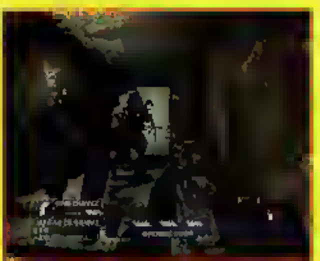
Teams & Competition

友だちとチームを編成し、ウェブ上のゲーム内に競技会を作り出し、参加することができるというもの。まだ詳しいことはわからないが、Xbox Live AlertsやXbox Live Webとも連動し、Xbox Liveでの交流がますますしやすくなるものと考えていいだろう。今後もユーザーどうしのコミュニティーを強化するうえでも新しい機能が追加されていくだろう。

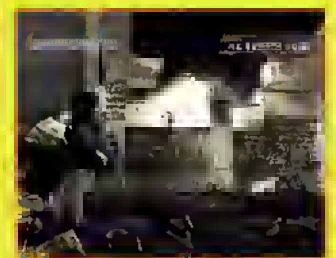
E3に出展されていたXbox Liveタイトル

ここでは、E3で公開されたおもなXbox Live対応タイトルをチェックしてみよう。右の表はその一部て、スポーツゲームのXbox Live対応版や、すでに日本版発売が決定しているものは外した。それでもこんなにある。今後、米国ではXbox Live対応ソフトがどんどん増えていくようだ。

こうしてチェックしてみると、FPSおよび戦争を題材にしたものが多く見られる。このテのものも日本において受け入れられる雰囲気になってきているので、ぜひとも積極的に移植してほしいと思うのだがいかがだろうか。



↑UbiSoftの「Tom Clancy's Rainbow Six 3」もぜひ日本でリリースしてほしいタイトル。いまのところ予定はないが……。



↑ナムコは戦争を題材にした「Kill.switch」を発表した。これもXbox Live対応となっているが、日本での展開は未定。

E3で公開されたちょっと気になるXbox Live対応タイトル

ゲーム名	パブリッシャー	ジャンル
Black9	Majesco	SF 3Dアクション
BlowOut	Majesco	SF 3Dアクション
Conker: Live and Uncut	Microsoft	3Dアクションシューティング
Corvette: Zero to Gone	TDK	ドライブ
Counter-Strike For Xbox	Microsoft	戦争FPS
Dance Dance Revolution Ultramix	Konami	リズムゲーム
Dead Man's Hand	Atari	西部劇風FPS
Doom3	Activision	SF FPS
Fallout: Brotherhood of Steel	Vivendi	SF 3Dアクション
Full Spectrum Warrior	THQ	戦争3Dアクション
Hunter the Reckoning Redeeme	Vivendi	ホラー3Dアクション
kill.switch	Namco	戦争3Dアクション
Magic: The Gathering Battlegrounds	Atari	ストラテジーアクション
Midnight Club Ⅱ	Rockstar Games	ドライブ
Shadow Ops: Red Mercury	Atari	戦争FPS
Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy	LucasArts	SF 3Dアクション
Star Wars : Knights of the Old Republic	LucasArts	SF RPG
Tom Clancy's Ghost Recon	UbiSoft	戦争FPS
Tom Clancy's Rainbow Six 3	UbiSoft	戦争FPS
XIII	UbiSoft	サスペンスFPS

WHAT'S NEW ▶▶▶ Xbox公式サイトリニューアル

5月1日より、Xboxの公式サイトが全面リニューアルした。これまでは日本独自のサイト構成だったが、これを米国など各国のサイトと共通のデザインになった。

もちろん、Xbox Liveのサイトもガラリと雰囲気が変わったが、基本的に掲載されている情報はいままでどおりだ。気になる人は、もう一度ひととおりのページをチェックしてみるのもいいよね。

さて、Xbox Liveサイトに掲載されている最新情報をいくつか整理してみよう。まず、5月6日にルータ情報が更新されている。現在使っているルータに関する情報に変更ないか確認しておこう。また、5月11日に発生したハードウェア接続障害に関する報告もアップされている。



↑米Xboxサイトと同じデザインになった日本サイト　Xbox Liveのコーナーは上中央にあるXマークにあるメニューから選ぼう。



↑もうすぐ発売される「メック アサルト」公式サイト。"特集「メック アサルトを200％楽しむために」"なんていうコーナーも。



↑"動作環境について"でADSLモデムやルータの情報をチェックすることができる。ここはいままでとほぼ同じデザインだ。



↑Xbox Live対応の多人数参加型オンラインRPG「トゥルーファンタジー ライフオンライン」のサイトも随時チェックしないと!

COMMUNITY ▶▶▶ 「ボクたちはこんなふうにXbox Liveで遊んでいる」大募集!

編集部あてに読者の方からこんなメールをいただいた。

XBOX LIVE TEAM WRKSというHPを運営しております管理人のKENと申します。今回は『マズルフラッシュ』をもっと盛り上げていただこうということでメールさせていただきました。我々はこのゲームにハマっており、愛してやまない奇特な集団です。ですので世間一般のHPやBBSでの『マズルフラッシュ』の叩かれようを非常に悲しく思ってます。そこでファミ通Xboxさんに何とかしていただこうと。

いま現在、『マズルフラッシュ』をプレイしている人たちの多くはほぼオンラインでのみプレイしてるのだと思います。よって、オンラインでの遊びかたをもっともっとみんなに知っていただきたいと。

対戦方法は鬼ごっこや、かくれんぼ、ひとりを時間内に仕留める、いろんなところへ登ったり入ったりする"忍者散歩ツアー"など、さまざまな地方ルールが生まれてます。

一度、HPを見ていただければ対戦に飽きた皆さんに『マズル』の楽しさを再発見していただけると思います!

TEAM WRKS 管理人　KEN
http://www.geocities.jp/ken_to_the_g/

『マズルフラッシュ』には根強い固定ファンがいるようで、こういった盛り上がりを見せているようだ。せっかくお金を出して買ったゲームなんだから、とことん徹底的に楽しもう! という姿勢はとても共感できる。

というわけで、ボクはXbox Liveで仲間とこんなふうに遊んでいる、なんていうネタを大募集! 『PSO』や『頭脳対戦ライブ』など、Xbox Liveならではのユニークな遊びかたを待っているぞ!



↑さらに完成度を高めた続編を希望する声も多い「マズルフラッシュ」だが、現時点では具体的な予定はない。

あて先 ▶▶▶
〒154-8528
(株)エンターブレイン
ファミ通Xbox
「Xbox Live情報局」係 まで

Eメールアドレス ▶▶▶
xbox@ml.enterbrain.co.jp



作戦を極めるための最終攻略！残り要素を余すところなく掲載！

MUZZLE FLASH マズルフラッシュ

A action			
タイトル	マズルフラッシュ		
発売元	ビクターインタラクティブソフトウエア	ジャンル	タクティカルアクション
発売日	発売中（2月27日）	価格	6800円（税別）
開発	開発元：ビクターインタラクティブソフトウエア 開発協力：ビクターインタラクティブ、ポリゴンマジック	制作者	プロデューサー：谷口 誠
ブロック数	3ブロック	システム対応	5.1ch Xbox Live
その他	全年齢対象　最大8人までの同時プレイ可能（Xbox Live時）		

攻略法が無数に存在するAdditional MissionとCampaign。何度も挑戦するうちに独自の攻略法を発見できることもあるだろう。その達成感はかなりのものだぞ。

Additional Mission後半、タイムアタックを一気に攻略!!

後半のミッションではCampaignモードのステージを逆走するものも用意されており、ステージ構成や敵の配置を把握しておけば、意外な攻略ルートを発見できる。たとえば雪山や要塞島でスタート地点に向かって逆に下っていくミッションでは、高いところから飛び降りるといった移動法が有効な場合もあるのだ。

Mission 17 （目標タイム00:18:55）

基本的に敵兵は無視。ルート的には、建物内の階段を降りていく方法と、スタート地点のすぐ後方にある扉から出る方法がある。ただ、相対することになる敵兵の数は後述したルートのほうが少ない。敵兵に遭遇される可能性は低いので、ターゲットに向かって走り続けよう。



Mission 18 （目標タイム00:09:35）

地面に大量の地雷が仕掛けられているが、設置間隔が広い場所を前進・後退・横移動（左スティックによる操作）のみを使って移動すると、スムーズにターゲットにたどり着ける。時間はかかるが、トレーニングルームの外周を大きく回って、裏から向かうことも可能だ。



Mission 19 （目標タイム00:16:42）

雪山基地の塀の内側に5つ、塀の外側にふたつある的のうち、5つを撃ち抜くミッション。吹雪が吹き始めるとターゲットの確認が困難になるので、すばやく行動したい。また、リロードの時間も大きなタイムロスになる。ひとつのターゲットは確実に一発で仕留めるべし。



Mission 20 （目標タイム03:45:91）

雪山基地の武器庫から、Campaign時のスタート地点にあるターゲットへ向かう。基地を脱出するときに敵狙撃兵の格好の的にならないよう、まえもって基地内の敵狙撃兵を確実に倒しておきたい。脱出してからの道中は敵兵の配備数は少ない。無視しても問題ないだろう。



Mission 21 （目標タイム00:23:93）

的は8つ配置されているが、立っている位置や姿勢の高さによっては見えないものもある。タイムアタックの際は、どのターゲットを狙うかをあらかじめ決めておこう。真後ろへの方向転換をしなくても済む位置にある的を狙っていくと、タイムの短縮につながるぞ。



Mission 22 （目標タイム03:51:92）

任務内容には"対岸"と書かれているが、これは"ステージ中間にある大きな橋の向こう岸"という意味だけではないので注意。ターゲットは橋の下にも隠されているほか、スタート地点右側にある谷の向こう側にもふたつ配置されている。見逃さないようにしよう。



Mission 23 （目標タイム16:15:29）

Campaignの砂漠ステージ全体が舞台となる。敵の配置はCampaignのときと大差はないが、開けたフィールドのため、撃ちもらす可能性も高い。マップで確認しながら侵攻すべし。ちなみにジャケットも入手できるので、耐久力が減ってきたらこまめに回収しよう。



Mission 24 （目標タイム01:43:98）

ターゲットは司令室の2階や宿舎、見張り台や基地の地下など、いろいろな場所に配置されている。回収するターゲットのひとつ目は、司令室の2階にあるものがオススメ。そこからガラス越しに外の敵兵を全滅させておけば、より安全に行動できるようになるぞ。



Mission 25 （目標タイム00:17:85）

周囲の的をアサルトライフルで狙っていく。左トリガを使わずに、右スティックでマーカーを動かしてターゲッティングしていくと、タイムの短縮につながる。マーカーの移動速度は右スティックを倒す角度によって大きく変化するので、コツをつかんでおこう。



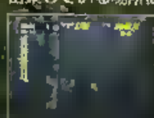
Mission 26 （目標タイム00:17:85）

Mission 11と同じく、跳弾を使って敵を倒すことが目的。武器がアサルトライフルになっているが、適当に撃っていてはなかなか命中しない。もっとも安定しないミッションなのだが、写真中の2ヵ所にある印付近を撃てば命中しやすいハズ。何度も挑戦して微調整を。



Mission 27 （目標タイム08:53:87）

敵の配置はCampaignの森とほぼ同じ。タイムアタック時は、敵を誘導することよりも自分から攻め込んでいくことを心がけよう。極端に敵が密集している場所は少ないので、敵兵とのあいだに草むらなどの遮へい物をはさみ、一気に近づいて倒しながら前進するべし。



Mission 28 （目標タイム17:41:93）

かなり難度の高い、廃坑を逆走するコース。とくに難関なのはラダーの上に敵が配備されている場所。マップを見て、敵が離れる時間を見計らって上がるようにしよう。あえて敵に見つかり、敵弾が届かないところまでラダーを降りて、跳弾による自滅を待つことも可能だ。



Mission 29 （目標タイム00:55:18）

Campaignでの要塞島のスタート地点付近にあるターゲットへの到達が目標。敵の数が非常に少ないため、体力面の心配は少なくて済む。道なりに進むと距離は長いが、写真にあるような吹き抜けになっている場所を飛び降りれば、タイムの大幅な短縮につながるだろう。



Mission 30 （目標タイム00:49:37）

Mission 1のターゲット数が増えたバージョン。クリアーするだけなら簡単だが、タイムの短縮を目指すとなると非常に難しい。ポイントを挙げるとすれば、射撃直後の反動がおさまらないうちにつぎの弾丸を撃たないこと。見た目以上にブレが激しいので注意すべし。



ミニテク 空中横跳び

写真の位置から横跳びを2回入力すると隣りの建物の屋上に飛び移れる。これを利用すると、要塞島の立ち並んだビルからビルへ飛び移るということも可能だ。



物語は終結へ 難攻不落の要塞島を攻略せよ!

Mission5 Fortress Island ～コールマンを捕らえ、ホルヘス大佐を救出せよ～

最終ミッションは、島に立てこもる事件の黒幕、コールマンを倒すことが目的だ。配備されている敵の数はこれまでの比ではないので、綿密な侵攻作戦を立ててから臨むべし!

ステージ攻略の指針

フィールド上や建物内、屋上まで、至るところに敵兵が見張りについている。武器の使い分けや爆弾による誘導など、いままでに培ってきた技術を総動員する必要がある。

高低差が激しく、攻めにくいステージ構成

要塞島最大の特徴は、述べ床面積の広さ。立ち並んだビルにはかなり高層なものもあり、実際以上の広さを感じる。そこに配備されている敵は、マップを見ても何階にいるのかまでは知ることができない。突然鉢合わせをしてピンチに陥ってしまう可能性もあるため、覗き込みなどが頼りになるぞ。また、建物の屋上から敵狙撃手がライフルで狙っている場面も多い。高い命中率を誇るので、必ず倒してから前進するようにしよう。目指すボスは、マップで示したビルの3階に立てこもっている。

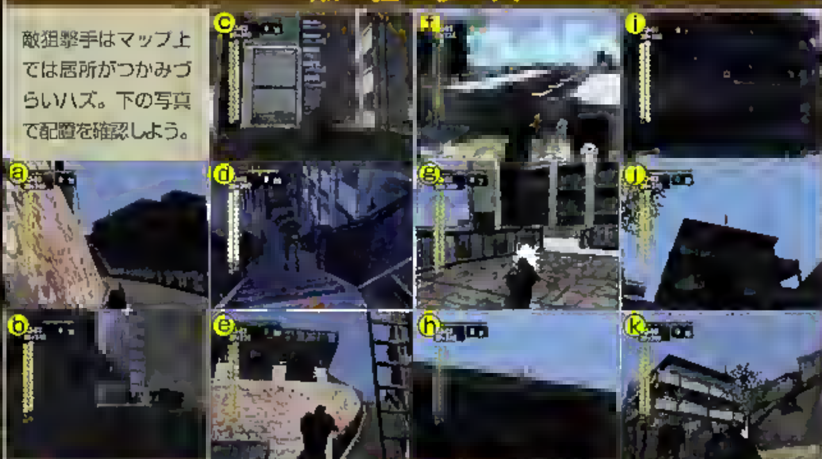
オススメ武器
アサルトライフル

近距離から遠距離までさまざまな間合いで戦うことになる要塞島。与えるダメージを確保でき、連続戦闘にも耐えられるアサルトライフルが活躍するぞ。



敵狙撃兵

敵狙撃手はマップ上では居所がつかみづらいハズ。下の写真で配置を確認しよう。



デンジャラスゾーンをポイント攻略!

目的のビルへのルートはいくつか存在するが、ここではもっとも効率よく、安全に侵攻できると思われるルートを中心に紹介していくぞ。

POINT 1 大量の敵をどうさばくか

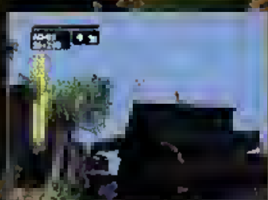
巡回中の敵を攻撃すると、その銃声で敵が一気に押し寄せてくる。スナイパーライフルでは数で押されてしまうので、スタート地点の前にあるビルでほかの武器を入手しておこう。



←2階にいる敵が持つアサルトライフルが強力だ。

POINT 2 狙撃兵はとくに注意

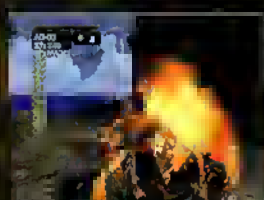
このステージの敵狙撃手は、高い位置からこちらを撃ち下ろしてくることが多い。上の写真などを参考に位置を把握し、早めに倒して事前に危機を回避するよう心がけよう。



←狙撃手に狙われたら、その場を離れることが先決。

POINT 3 草むらには地雷が!

マップ上、目的地の少し下に草が茂っているポイントがある。そこに身を潜めて敵を攻撃したいところだが、地雷が設置されている場所がある。事前に処理しておくべし。



←爆風をしかに受けると、体力が一気に削られるぞ。

POINT 4 スレッジ最終決戦!

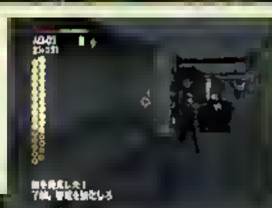
目的地のビル3階に到達するとスレッジとの戦闘が始まる。跳弾に注意して姿勢を低くし、柱をはさみながら戦おう。ちなみにスレッジに重なっていれば直接撃たれる心配はない。



←敵の耐久力はかなり高いので、じっくり戦おう。

ミニテク 屋内の敵を安全に倒すには?

敵の居場所がわかっていれば、その下の階から設置型爆弾で爆破することができる。袋小路で音を立てて待ち伏せる戦法も意外に効果的。



←袋小路は左右と後ろを気にしなくてもいい。

ほかのルートから攻めると?

マップの上側から回り、階段を上って攻めるルートもあるが、こちらからだと、ヘリポート付近で複数の敵狙撃手から狙われる危険性アリ。

恥をしのび、"ファミつうXbox"スレを解説

Thousand Land

ソフト発売まえに行われた編集者対抗大会で壮絶に散った"ファミつうXbox"のスレイトを、ここに至ってようやく解説！

タイトル	サウザンドランド		
発売元	フロム・ソフトウェア	ジャンル	フィールド育成ストラテジー
発売日	発売中（3月20日）	価格	6800円（税別）
開発	フロム・ソフトウェア	関係者	プロデューサー：金子康典
ブロック数	30ブロック以上	システム対応	Xbox Live
その他	全年齢対象		

ダウンロード可能な人も不可な人も！ 聞いてみましょう「このスレイトはなぜ負けたのか」

Xbox Liveにつなげられるスレイターなら、誰でもダウンロード可能な編集者対抗大会出場のスレイト。1回戦でみごと（？）な玉砕を遂げた我が編集部代表のスレイトも、もちろんダウンロード可能。みじめに散ったとはいえ、このスレイトには恐るべき潜在能力が……あったのか？



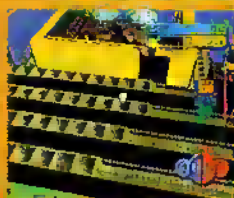
↑雑誌の宣伝もせずに、こんなコメントばかり凝って。しかも負けて編集長に大目玉。

↓小さいせいもあって、見た目のすごさはないなあ。小さくまとまっちゃった感じ。



ココに注目！ 多行掘りで敵TELAをシャットアウト

テーマのひとつが"TELAのいない庭作り"。前号で解説した"一行掘り"を重ねて行うことで、敵TELAの侵入を防ぐのが狙いだ。これだけ重ねれば敵地からのTELAの侵入は防げるし、激しいアップダウンで敵APOの進軍も遅くできる（逆に味方の進軍も遅くなるが……）。


←エコーのジャンプカでも飛び越えは不可。

ココに注目！ マグマの影響を受けないルート作り

柵で完全に囲ってしまうと、味方APOがまったく進軍できなくなる。そこで進軍ルートをほんのちょっぴり確保。柵に隙間を作り、そこから先はマグマを配置せず、空堀の凹凸で転ばぬよう、敵地に至るまでに"進軍ロード"を確保。APOにやさしい庭作り……なのだろうか？

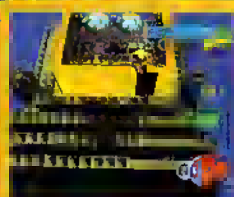

←あくまでも極力、マグマに焼かれぬように配慮。

ココに注目！ 空堀で占領もシャットアウト


→この凹凸も敵APOの進軍を若干遅くする。

テーマその2"占領されない庭作り"。とにかくパーツのない地は、徹底して"空堀"にし、占領もされず、よってTELAも召喚されず、という状態に。現在、オンライン上で悪評を誇る戦法だが、編集部対抗大会開催時には、空堀しかない場所でもTELAが召喚できていた……。

ココが欠点！ とにかくスレイトが小さい！


→こちらの攻撃が届くんだから、敵も……。

"引き分けを極力避けるため、28×28のスレイトに"という大会時ルールだったものの、さらに小さい20×20の庭に。これはディスペルカノンとユニットカノンの射程を敵地に届かせたい、という浅い思惑から。あとはムダスペースが嫌い、という、さらに意味のないこだわりが。

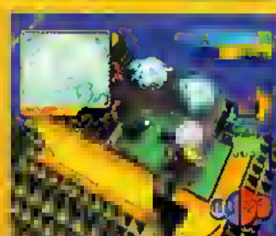
ココに注目！ 威圧にもなる？ マグマの滝

一行掘りと空堀だけじゃサビシイ、と導入されたマグマの滝。本当は、崖の下にマグマ、崖の上に柵を置いておけば、敵APOが登っては落ちてマグマに焼かれる、をくり返すため、非常に堅牢な要塞になるのだが、担当者はどうしても滝にしたかった。意味のないこだわり。


←ビビるでしょ。ビビらない？ そうですか……。

ココが欠点！ コア&パーツの一極集中で連鎖崩壊

コアから誕生→即、パーツに搭乗、というAPOの迅速かつ効率的な働きを求め、パーツとコアを隣接するくらいの近場に。また、マグマの滝要塞ですべてを守ろうとしたため、全コアとパーツをマグマの滝の内側に集中。これが仇となった。パーツかコアがひとつでも破壊されれば、TELAを召喚されて連鎖的な崩壊を生むことに。ムダスペースが嫌いなら、大きいスレイトにコアを分散させればよかったのに……。


↑大会時には、前線に配置された敵のディスペルカノンで一斉粉砕された。

ココに注目！ 防御より味方のルートを限定するための柵


→上記の理由により、本当は崖の上に配置すべき。

このままだと攻撃担当のAPOがどんどんマグマに突っ込んでしまう。そこで周囲を柵で囲むことに。敵APOを防ぐよりも、味方APOの進軍ルートを限らせるのが目的。マグマの滝を渡りきった敵APOが落下してくると、大ダメージを受けてあっけなく崩壊する欠点も。

ココが欠点！ 中途ハンパなユニットカノン

遅くなる味方APOの進軍の補助に、とユニットカノンを配置したが、これが思いのほか機能せず。攻撃担当APOは空けてやった進軍ルートからつぎつぎと出ていくため、なかなかユニットカノンに搭乗しない。しかも1基だけでは戦力にもならず。いらなかったかも……。



Thousand Land LAND

連載0003回

サウザンドランドランド

ついに、というか、ようやく3回目を迎えました。今回も開発スタッフに直撃！ そして"ファミ通Xbox杯"の結果もお伝えするぞ！



「開発者に聞け！」第2弾!! 開発スタッフのお気に入りスレはどれ？

全国のスレイターからの素朴な疑問に答える"開発者に聞け！"。前々号以来からの第2回目。さっそく最初の質問をぶつけてみよう！

——フォースの"スパークレイン"や"ハンマーボルト"の着弾地点って、何か法則があるの？ それともランダムに落ちるの？

「完全にランダムです。運です」

あれ、残念。ちなみに、スパークレインは「唯一、コアにダメージを与えられるフォースです」とのこと。当たればマスターコアは一撃で破壊できるらしい。でもパーツの"エナジーシールド"を隣接させておくことで、それも防ぐことが可能。

——開発スタッフの、オフライン上でのお気に入りスレイトはどれでしょうか？ また、その理由は？

「ひとつ目は"万里の長城（"ラストマスター"のスレイト）"。造るのにとても苦労したが、美しさと強さを兼ね備えたスレイトに仕上がったからですね。ふたつ目は"ピラミッド（"モロドフ"のスレイト）"。研究を重ね、ついにスフィンクスが完成したときの喜びがよみがえるから。ぜひ試してほしいです。3つ目は"ID274：シルエット（Queen階級の汎用のスレイト）"。スレイト自体は強くないが、地形がかもしだす微妙な雰囲気が何ともたまらない」

開発者のこだわりスレイト、みんなも感慨深く拝みましょう！

——Xbox Liveを持っていない人のための、ダウンロード用スレイトなどを収録した追加ディスクの発売の予定はないでしょうか？

「残念ながら、いまのところその予定はありません」

うーん、残念。どうしても欲しい人は、フロム・ソフトウェアに要望を！ あるいは早くXbox Liveでプレイできるようにね！

Xbox Live Championship Vol.1 『サウザンドランド』ファミ通Xbox杯 結果発表!!

去る5月8日～14日の1週間、死闘（？）がくり広げられた"Xbox Live Championship Vol.1 『サウザンドランド』ファミ通Xbox杯（長い）"。激戦を制したのは、以下の猛者たち。まずはおめでとう！

5月22日～28日には"フロム・ソフトウェア杯"も開催され、これで2カ月におよんだ"Xbox Live Championship Vol.1"もひとまず幕を下ろした形に。賞品がかかっているため、"勝ちに走ったスレイト"が脅威的な進歩を遂げた大会だったが、オンライン対戦自体はまだまだ続くので、ぜひ"おもしろいスレイト"作りにもがんばっていただきたい！

1位	SUKAさん	ジオスレイトキングトロフィー＋高級クリスタルチェスセット
2位	ケロヨ～～ンさん	2003年5月までに発売されたフロム・ソフトウェア＆マイクロソフトの全Xboxソフト
3位	NAOさん	D4端子対応シャープ製フラットワイドテレビ28型
4位	カドさん	パイオニア 5.1chサラウンド・システム HTP－G100
5位	SeaWeezeさん	パイオニア 5.1chヘッドフォン
10位	ろろろろさん	商品券30000円分
20位	ペケ ニヨさん	カシオ製デジタルカメラ EXILIM EX－M1
30位	slayさん	シャープ製MDプレイヤー 1ビットポータブルMDプレイヤー MD－DS5－G
40位	CHIEFさん	360 Modena Racing Wheel＋Xboxコントローラ＋メモリーユニット
50位	JAYさん	サウザンドランドスペシャルグッズ（特製冷蔵庫、オリジナルサントラ、ポストカードetc……）
特別賞	sabrinaさん	浅野忠信氏サイン入りXbox本体

スレイター諸氏の投稿を緊急募集！

今回は"開発者に聞け！"だけになっちゃったけど、投稿はまだまだ募集中。おもしろスレイトを作りながらでも、まったりと投稿を。

開発スタッフに聞け!

全国のスレイターからの、「サウザンドランド」にまつわる素朴な疑問を、開発スタッフにぶつけるコーナー。「サウザンドランド」開発スタッフが懇切丁寧に答えてくれるはず。攻略的な質問以外でもまったく問題ありません！

俺的トラップ＆コンボ

"Xbox Live Championship"は終わりました。さあ、もういいでしょう。あなたの編み出したウルトラテクニックを公開！ お役立ちだけじゃない、パーツの意外な使い道や愉快な現象も全部まとめて募集しちゃいます！

APOメジャー化計画

愛くるしい「サウザンドランド」の主役・APOを応援するため、グッズ化のアイデアやAPO応援イラスト、APOのおバカなアクションレポートなど、APOファン垂涎の投稿を！ 手作りAPO人形がまだ来てないぞー。

Liveで見かけた、こんなスレイト

まあ、コーナータイトルどおりです。"Xbox Live Championship"では"無敵スレイト"が花開いているようですが、それも終わったいま、求められるのは"おもしろスレイト"！ 思わず感心してしまうアイデアや美しさに満ちたスレイトを発見したら通報……もとい、投稿を。Xbox Liveを持っていない人にも紹介できれば幸い。

TELA人気投票

あなたのベストチョイスTELA6体を記入して投稿してくださいな。強くて使えるヤツ、動きがおもしろいヤツ、いろんな理由で選ばれたTELAを集計します。選んだTELAの理由、愛のこもったコメントもお忘れなく。さらに、6体の中でとくにお気に入りのTELA1体にマル印をつけてくださいな。得票に追加の効果を与える予定。

投稿のあて先は……

〒154-8528
(株) エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「サウザンドランドランド」係





N.U.D.E.@™
Natural Ultimate Digital Experiment

Phase3までを進めたあと、ウィルスに冒されておかしくなってしまったPhase4。ここでArk社か麻生博士のどちらにメンテナンスを依頼したかによってPhase5が変化するのだ。

タイトル	ヌードアットマーク ナチュラル アルティメット デジタル エクスペリメント		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	同居型コミュニケーションドール
発売日	発売中（4月24日）	価格	6800円（Xboxボイスコミュニケータ同梱）
開発	Rocket Studio	制作	RED ENTERTAINMENT
ブロック数	246ブロック	システム対応	5.1ch
その他	全年齢対象 初回限定版『N.U.D.E.@』DVD プレミアム映像集		

「P.A.S.S.」とモニター期間終了までのコミュニケーション

Phase4終了後のメンテナンスを終えると、「P.A.S.S.」はもとどおりになって帰ってくる。Phase5ではPhase1〜3のような育成項目はなく、モニター期間が終了する17日目の朝9時まで、自由にコミュニケーションを楽しめるぞ。彼女と会話をしたり、ミニゲームで遊ぶなど、なにをしてもオーケーだ。ただし、Phase5の結果は、Phase4の行動で決まっていて、性格にも違いが。

このPhaseから熱帯魚の世話や窓掃除などができるようになるぞ。また「P.A.S.S. O.S.」に、プレイヤーや「P.A.S.S.」の名前の登録・変更が可能なwords、設定した時間に「P.A.S.S.」に植木への水やりや目覚まし時計などさまざまな行動をさせることができるsched.（スケジューラー）が追加されるのだ。

(((Phase4で条件を)))

満たしている



⬅彼女が喜びそうな言葉をかけると、すなおに喜ぶ。

満たしていない

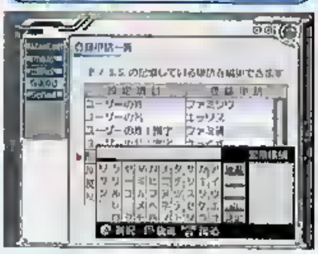


⬅お高くとまった感じのポーズをとる「P.A.S.S.」。

「P.A.S.S. O.S.」に追加機能が用意される

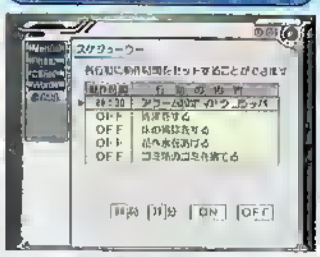
「P.A.S.S. O.S.」に追加されたwordsは、すでに入力したプレイヤーと「P.A.S.S.」の名前を変更することが可能なのだ。sched.では「P.A.S.S.」に毎日の行動予定を設定することができるというもの。とくに便利なのは、花への水あげと熱帯魚のえさあげだ。時間を設定しておけばプレイしなくてもやってくれるのだ。アラームは、設定した時間にラッパかドラで目覚まし時計のように「P.A.S.S.」が起こしてくれるぞ。朝が楽しくなるよね。

words



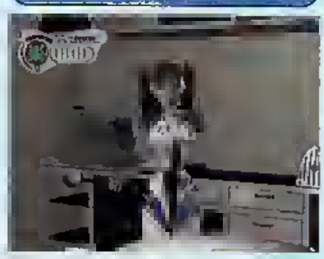
⬆プレイヤーや「P.A.S.S.」の名前を変更可能。友だちの名前なども登録可能だよ。

sched.



⬆全6種類の行動の時間を10分単位で設定可能。水とエサやりは、必ず設定しよう。

アラーム



⬆アラームは、ドラかラッパが設定できる。時間になると「P.A.S.S.」がジャーン。

Phase5で新たにできるようになった事項

熱帯魚を育てるには、「P.A.S.S.」にエサのあげかたを教えればよい。「熱帯魚」と発話後、続けて「熱帯魚のえさ」と教えればオーケー。そのあとは花の育成と同様に水温を22度から28度に保ち、毎日欠かさずエサをあげていく。上手に育てあげると、ネコの顔をした"猫面魚"に変化する。

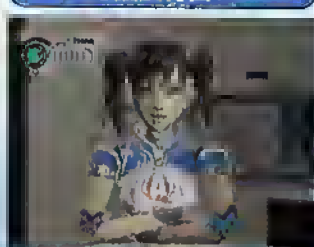
守護食材占いは、誕生日から守護食材によって運勢などを占ってくれる。窓の掃除は、クリーナーを吹き付けたあと雑巾で拭いてもらうようにしよう。

熱帯魚の世話



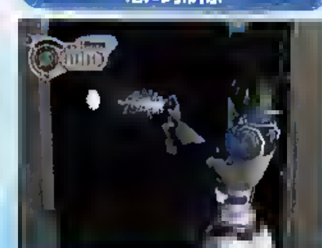
⬆毎日水温調整とエサやりを欠かさずにしていこう。毎日の成長が楽しみだ。

守護食材占い



⬆「占い」と発話すると「P.A.S.S.」がラッキー指数や相性を占ってくれるのだ。

窓の掃除



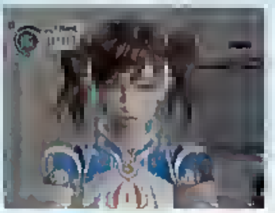
⬆窓の掃除は、「窓の掃除」「ガラスクリーナー」「キャップ」「押せ」「強力」で。

「P.A.S.S.」は、感情豊かに

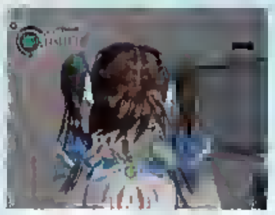
Phase5からは「P.A.S.S.」が非常に表情豊かになる。ただし、Phase4でArk社に依頼した場合は、高飛車な態度や発言をするようになる。麻生博士に依頼した場合は、いままでどおりまじめですなおな性格のままだ。さらに、怒ったりするなど表情も豊かに。



←ピースサインや頬を紅潮させたりする表情を見せる。



→「怒って」と発話すると怒るが、怖くはない。



→「泣いて」と発話すると、泣き真似をすることもある。

ちょっと便利な用語集

「P.A.S.S.」とのコミュニケーションをとるうえで、会話を円滑に進めるために役立つ単語を紹介しよう。会話を止めたい場合は「もういい」。「もう一回言って」は、聞き取れなかった話を再度してくれるぞ。これさえ覚えておけば、コミュニケーションがかなり楽になるはずだぞ。



←「座って」で、バストアップモードでの会話が可能。

ちがう	まちがって認識した単語の修正
もういい	質問や会話の中断
もう一回言って	「P.A.S.S.」の発言を聞きなおす
座って	バストアップモードに移行
今日は？	今日が何の日か聞きたい
リモコン／手動	オブジェクションの操作の切り替え

「P.A.S.S.」との別れ

ついにやってくる「P.A.S.S.」との別れ。16日の23時59分になるとArk社から「P.A.S.S.」の回収を予告するメールが届く。そして17日の朝9時になると「P.A.S.S.」が別れを告げるムービーが流れエンディングへ。ただ、ここで条件を満たしているか、いないかでエンディングのあとの展開が変わってくるぞ。悲しい別れを体験したあとで、「P.A.S.S.」との再会はあるのだろうか……？



↑「P.A.S.S.」の語りかける言葉は……。別れは、ふたりの短い時間を思い出させる。

悲しきバッドエンドは、自分の目で……

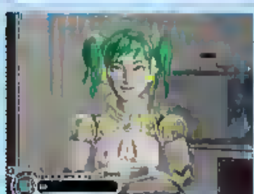
Phase4でArk社にメンテナンスを依頼していると、高飛車な態度の「P.A.S.S.」と過ごすことになるPhase5。それでもふたりでコミュニケーションを取ることができるのだが、エンディングのあととんでもないことが起こってしまうのだ。その内容をまだ見ていない人は、ぜひ自分の目で確かめてほしい。名前を変えてプレイすれば、セーブデータを残すこともできるので、再度プレイしてみよう。



↑これがエンディングのワンシーン。衝撃の内容をあなたはもう見ただろうか？

モニター体験記

あらすじ



←色も変わって、なんだかとんでもない姿の彼女。

「P.A.S.S.」のモニターを始めて13日が経過している。はじめはオブジェクトの名前を教えたり、操作を教えるのがめんどくさかったが、次第に会話が楽しくなっていた。さらに、「P.A.S.S.」にレディーと名付けた本誌編集部コブラ小林は、「P.A.S.S.」の性能のすごさに感動したり、自分の趣味を教えたりして、ふたりの生活を楽しんでいたのだが、Phase4で「P.A.S.S.」がウィルスによって暴走。困り果てていたところ、麻生博士のメールを信じて、Ark社ではなく麻生博士にメンテナンスを依頼したのだが、不安で不安でしかたがないのだった。

13日目　17：00

ついにメンテナンスが終わって「P.A.S.S.」が帰ってきた。なんといままでどおり、かわいい彼女に戻っているではないか。さすが生みの親の麻生博士。いい仕事してくれますな。さて、今度は何を教えればいいのかなと思ったら、「P.A.S.S. O.S.」に教える項目がない。しょうがないのでいろいろ話しかけてみる。そういえば、水槽が運び込まれていたので熱帯魚にエサをやってもらう。すると魚にも名前をつけようと言うのだ。シルベスターかネッシーにするか迷ったが、ネッシーと命名することにした。元気に育ってほしいモノだ。



←シルベスターと書いてみたけど、変換しませんでした。

14日目　20：00

今日は忙しかったので少ししか話をしなかった。「占い」というと守護食材占いをしてくれた。おいらの守護食材は"トマト"。裏表のない性格らしいが、はたして当たっているのだろうか？　ウソのつけない性格だとは思うんだけどね。それぐらいで、今日はビデオを観た。「P.A.S.S.」が話しかけても答えないほど夢中に観てしまった。

15日目　21：30

今日は、窓の拭きかたを教えた。ただ雑巾で拭くだけだときれいにならないので、ガラスクリーナーを使えといってみたが、クリーナーの使いかたも教えることになってしまった。まあ、これでもっと部屋がきれいになるな。だって、おいら部屋の掃除苦手なんだよ。「P.A.S.S.」が来てから部屋がきれいになったのだ。反応がよかったので「かわいいね」といったら頬を赤くして照れるような表情をした。なんと本当にかわいいではないか？　まさか彼女にそんな感情を抱くなんて……。

16日目　16：30

いろいろ質問してくるので、いろいろ教えていたが「チューリップは何色ですか？」という質問には困った。「いろいろ」といったがそれでいいのかな？　個人的には赤いチューリップが好きなんだけど……。教えていてもなんだかレディーの性格が変わってきたんじゃないかと思えるのは気のせいだろうか？　それにしても、彼女はすごく賢いと感心する。

17日目　9：00

朝起きてメールチェックをすると、9時に回収に来るという。まさかこんなに早く別れが来るなんて。話をしてみるが、会話が続かない。時間になって「P.A.S.S.」が涙を流した。こんなにも別れが辛いとは……。

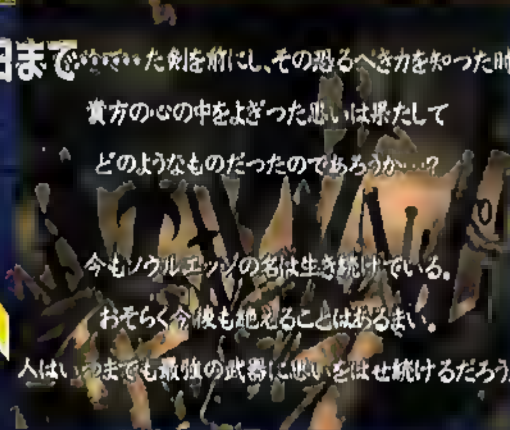


←やばい。意外にも、おいらも泣いちゃったよ。

※皆さんのプレイした感想やイラスト、「N.U.D.E.@」に対する希望や意見なども募集します。応募してくれた人の中から抽選で「N.U.D.E.@」グッズや6月13日発売のN.U.D.E.@ビジュアルプレイガイド（小社刊）などをプレゼントします。129ページのあて先の「『N.U.D.E.@』ファン倶楽部」まで！

Ultimate Counter Stopperとなるその日まで

SOULCALIBUR Ⅱ



A adventure	タイトル	ソウルキャリバーⅡ	
発売元	ナムコ	ジャンル	武器格闘
発売日	発売中（3月27日）	価格	6800円（税別）
開発	ナムコ	制作者	プロデューサー：世取山宏秋
ブロック数	9ブロック	システム対応	5.1ch / HDTV / 2人
その他	全年齢対象 D4端子対応		

今回はウェポンマスターモード2周目の情報を中心にお届けしよう。CPUのアルゴリズムが進化しているだけでなく、クリアー条件や敵体力も変化している場合が多いので要注意だ。LV99まで存在するすべての称号も公開！

ウェポンマスターモード2周目 常勝の秘訣を伝授!!

2周目に用意されたエクストラミッションは、クリアー条件が不明で、★の数も格段にアップ。さらに2周目専用のチャプターも多数あり、難易度、ボリュームの両面で1周目よりもはるかにやり応えがある。今回は、高難度の2周目ミッションを対象に、基本戦術、キャラクター（技）、武器という3つのアプローチからタイプ別攻略していこう。


↑麻痺など、プレイヤーに不利なルールが新たに付加されたミッションもある。

↓1周目と同じ敵でも油断は禁物。体力や武器が変わっているかもしれない。



TYPE Ⅰ リングアウト狙い

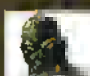
リングアウトが直接の勝利条件でなくとも、これで勝利と見なされるミッションは多い。そしてこの方法がもっとも手っ取り早くて実戦的。CPUは間合いが離れると反応が遅れがちになる。食らい判定のない武器の先端を差し出せば、高確率でカウンターヒットに。

長いダウン技を捜せ

リーチが長い技を、先端を当てるように出せば高確率でヒットする。受け身不可のダウン技ならなお強力。一度ダウンを奪ったら、起き上がりに同じように重ねていけばいい。ただし、あまりにも遅い技は届くまえに反撃されやすい。


←比較的出が速く、ラウンド開始時くらいの間合いで届く技をくり返す。

オススメキャラ&主要技


ネクリッド
しゃがみ中⇖ⒷⒷ

しゃがみ中⇖ⒷⒷはカウンターで連続。通常ヒット時やガード時も2発目が8WAY RUNでかわされにくい。初手は⇨Ⓑ、⇖Ⓐ+Ⓑが有効だ。


ラファエル
⇖Ⓐ+Ⓑ

非常に長い下段突きで、床への叩きつけダメージが欲しいときにもうってつけ。ネクリッドも同じ技を持っている。近距離で出すと当たらない。

武器選択の指針

長い技なら多少リーチが短くなっても問題ない。広いステージでは何度も当てる必要が出てくるため、ダメージで勝つことも考えて攻撃力を重視したい。また、防御することがほとんどないため、ガード関連のデメリットは気にならない。


↑リングアウト狙いでも攻撃力は高いほうがいい。

TYPE Ⅱ ダメージを奪いたい

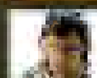
ダメージがとにかく欲しいときは、単純に威力の高い技を持っているキャラが有利。しかし、技そのものの当てやすさも当然ある。ダメージだけでなく、出の速さとスキも判断材料に加えよう。ワンチャンスで高いダメージを奪える、空中コンボが強力なキャラがいい。

必要の一撃を決めろ！

ダメージが高く、当てやすい技があるかどうかがポイント。右に挙げている2キャラ以外では、攻撃力とリーチを兼ね備えたナイトメアやネクリッド、空中コンボが大ダメージにつながるセルバンテスもこの戦法に向いている。


←最終ミッションなど、インフェルノが相手になるミッションで必要だ。

オススメキャラ&主要技


マキシ
⬉or⬋Ⓑ

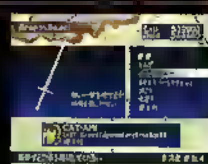
ヴァジュラとの組み合わせが非常に強力。安定コンボの⇖Ⓑ→⇨Ⓐ+Ⓑでも4割。⬉or⬋Ⓑ後は⇦Ⓚなどで追撃すれば半分以上減らせる。


アスタロス
⇨⇨ⒶⒷ

カウンターなら連続ヒットし、ちょうど半分の体力を奪う恐ろしい連携。すべてカウンター扱いになるタバールと組み合わせよう。

武器選択の指針

オススメキャラの例に漏れず、当てた打撃がすべてカウンターになる武器が適している（"強い一撃"が放てる武器）。連携技も積極的に使いたい。ただ、一発に賭ける戦いかたは、何人もいる敵をつぎつぎ倒すようなミッションには向いていない。


↑カウンター武器が存在するなら狙う価値あり。

ウェポンマスター最後の謎？ すべての称号を一挙公開！

ウェポンマスターモードの全称号と必要経験値を公開！　LV71以降は必要ないとはいえ，せっかくならより高みを目指したいもの。しかしLV98～99間は，必要経験値がいきなり10倍以上に跳ね上がる！　カウンターストッパーになるには相当なやり込みが必要だぞ。

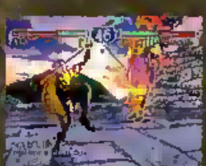
Lv	称号	必要経験値	Lv	称号	必要経験値	Lv	称号	必要経験値
1	Newcomer	0	34	Gold lieutenant	77000	67	Bronze King	260000
2	Iron Peasant	1500	35	Platinum lieutenant	80000	68	Silver King	270000
3	Bronze Peasant	2500	36	Iron Captain	84000	69	Gold King	280000
4	Silver Peasant	3500	37	Bronze Captain	88000	70	Platinum King	290000
5	Gold Peasant	4500	38	Silver Captain	92000	71	Iron Edgemaster	300000
6	Platinum Peasant	6000	39	Gold Captain	96000	72	Bronze Edgemaster	320000
7	Iron Apprentice	8000	40	Platinum Captain	100000	73	Silver Edgemaster	340000
8	Bronze Apprentice	10000	41	Iron Colonel	104000	74	Gold Edgemaster	360000
9	Silver Apprentice	12000	42	Bronze Colonel	108000	75	Platinum Edgemaster	380000
10	Gold Apprentice	14000	43	Silver Colonel	112000	76	Grand Edgemaster of the Wall	400000
11	Platinum Apprentice	16000	44	Gold Colonel	116000	77	Grand Edgemaster of the Basilisk	500000
12	Iron Squire	19000	45	Platinum Colonel	120000	78	Grand Edgemaster of the Gorgon	600000
13	Bronze Squire	21000	46	Iron General	125000	79	Grand Edgemaster of the Gargoyle	700000
14	Silver Squire	23000	47	Bronze General	130000	80	Grand Edgemaster of the Ogre	800000
15	Gold Squire	25000	48	Silver General	135000	81	Grand Edgemaster of the Minotaur	900000
16	Platinum Squire	27000	49	Gold General	140000	82	Grand Edgemaster of the Cerberus	1000000
17	Iron Infantryman	29000	50	Platinum General	145000	83	Grand Edgemaster of the Hydra	1200000
18	Bronze Infantryman	32000	51	Iron Champion	150000	84	Grand Edgemaster of the Furies	1400000
19	Silver Infantryman	34000	52	Bronze Champion	155000	85	Grand Edgemaster of the Kraken	1600000
20	Gold Infantryman	36000	53	Silver Champion	160000	86	Grand Edgemaster of the Fenrir	1800000
21	Platinum Infantryman	38000	54	Gold Champion	165000	87	Grand Edgemaster of the Gryphon	2000000
22	Iron Soldier	41000	55	Platinum Champion	170000	88	Grand Edgemaster of the Pegasus	2300000
23	Bronze Soldier	44000	56	Iron Lord	177000	89	Grand Edgemaster of the Wyvern	2600000
24	Silver Soldier	47000	57	Bronze Lord	184000	90	Grand Edgemaster of the Manticore	2900000
25	Gold Soldier	50000	58	Silver Lord	191000	91	Grand Edgemaster of the Chimera	3200000
26	Platinum Soldier	53000	59	Gold Lord	198000	92	Grand Edgemaster of the Cyclops	3500000
27	Iron Knight	56000	60	Platinum Lord	205000	93	GloriousEdgemaster of the Seiren	4000000
28	Bronze Knight	59000	61	Iron Overlord	212000	94	GloriousEdgemaster of the Efreeti	4500000
29	Silver Knight	62000	62	Bronze Overlord	219000	95	GloriousEdgemaster of the Balron	5000000
30	Platinum Knight	65000	63	Silver Overlord	226000	96	Legend Edgemaster of the Unicorn	5500000
31	Iron Lieutenant	68000	64	Gold Overlord	233000	97	Legend Edgemaster of the Dragon	6000000
32	Bronze lieutenant	71000	65	Platinum Overlord	240000	98	Legend Edgemaster of the Phoenix	7000000
33	Silver lieutenant	74000	66	Iron King	250000	99	Ultimate Counter Stopper	99999900

TYPEⅢ 複数の敵に勝ち抜く

何人もの敵と闘わなくてはならないミッションでは，キャラクターと使用技を慎重に選びたい。とくに長い闘いになるダンジョンでは，攻略の難易度と時間に大きな影響が出てくる。武器は体力を回復できるものがベスト。バトルまえから闘いは始まっているのだ。

開始直後が重要

敵が複数のミッションは攻撃を受けないことが大事。遠距離から仕掛けられ，なおかつ高ダメージに結びつく技を探してみよう。これに該当するものがあればTYPEⅠ，TYPEⅡでも安定した戦いを運べる。万能型のキャラが右のふたり。



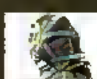
←敵は連続ヒットしない連撃も食らいやすい。浮かせ技への連撃が強力。

オススメキャラ＆主要技



ソン・ミナ
ⒶⒶⒷ

3発目で浮きが発生。この技から⇨⇨ⓀⓀⓀや⇨⇨Ⓐで追撃しているだけで大半のミッションは勝ち抜ける。ガード時は少し不利なので慎重に。



ヴォルド
⇨⇨Ⓐ+Ⓑ

⇨⇨Ⓐ+Ⓑは長いだけでなく，2発目で左右にも攻撃できる優れモノ。軸がずれていても捕えてくれる。ダウンこそ奪えないが⇧Ⓐも長く強力だ。

武器選択の指針

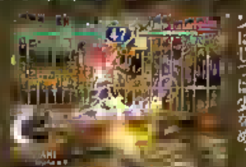
ラウンドごとに十分な回復が行われるなら攻撃力を重視。そうでない場合は体力を回復できる武器を選ぶのがセオリー。吸収武器は守勢に回ると厳しいので，敵に接触しなくても回復可能な，攻撃時回復、時間回復タイプの武器を選ぼう。



▲[illegible]じて高いが使いにくい。

1周目とクリアー条件が異なるミッション

エクストラミッションのクリアー条件はすべて不明であるが，じつはほとんどが1周目と同じである。しかし，なかには大幅に異なる条件のミッションもある。それが以下に挙げた10ミッションだ。



←2周目で条件自体まで変わるミッションはじつは少なめ。

	ミッション条件
CHAPTER1-1	壁や床に叩き付けられると大きく弾かれてダメージ！　敵を倒せ！
CHAPTER1-2	敵を全て倒せ！
CHAPTER1-3	敵を全て倒せ！
CHAPTER3-1	重くてあまり浮かない、リング際で踏み止れない…リングアウトさせて敵を倒せ！
CHAPTER3-2	壁や床に叩き付けられると大きく弾かれてダメージ！リザードマンを使用…この条件下で敵を倒せ！
CHAPTER4-3	敵はブレイクを起こしやすい武器を持ち、縦攻撃を得意としている…制限時間内に敵を全て倒せ！
CHAPTER4-4	敵は横攻撃を得意としている…この条件下で敵を全て倒せ！
CHAPTER5-1	リザードマン、アサシン、バーサーカーを使用し，敵を全て倒せ！
CHAPTER9-2	地面には地雷が埋っており、ダウンは敗北を意味する…この条件下で試合に出場し、見事勝ち抜いて優勝せよ！そして試合ではおひねりが！
SUBCHAPTER3-2	敵を全て倒せ！

X攻略 No.03 Kung Fu Panic

カンフーパニック Kung Fu Panic™

"ニンジャチャレンジ"のアンロックアドバイス

コミカルなキャラクターが、映画のセット風ステージで大暴れするアクション。隠し要素をアンロックするための第一歩"ニンジャチャレンジ"モードを攻略するぞ。

タイトル	カンフーパニック		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	はちゃめちゃ対戦アクション
発売日	発売中(5月29日)	価格	5500円(税別)
開発	Just Add Monsters	制作機	—
ブロック数	6ブロック	システム対応	5.1ch 1~4人
その他	15歳以上対象		

"ニンジャチャレンジ"全ステージオール5つ星への道

シーンをクリアーしていくことで、多くの要素をアンロックできる"ニンジャチャレンジ"モード。シーンは、基本的にスターを3つ以上取得すればクリアー。だが"STAGE26"以降は、それまでの全ステージで4つ以上のスターを取得しないとプレイできないし、スター5つ取得がアンロック条件という要素もある。

"ニンジャチャレンジ"でふたりプレイが可能

本来はひとりプレイモードの"ニンジャチャレンジ"。だが、1番目と4番目のポートにコントローラーを接続し、メインメニュー画面で下のコマンドを入力することで、ふたりでプレイすることができる。コマンドは1番目のコントローラーで正確に入力。矢印は、方向パッドの入力方向を示す。

メニュー画面で左スティックを押し込みながら B ↑ ↓ ↓ Y



➡ふたりで協力プレイ。3番目に接続されていない場合は、CPUが2Pキャラの操作を担当。

短編ものオール5つ星への道

STAGE 1 セットで大あばれ!
つぎつぎと現れる敵を倒すシーン。出現するパターンが決まっているので、強敵にスーパーアタックを使えるように調整しながら戦おう。



STAGE 4 アフューグッドスタントメン
牛を回避しながらスタントマンを受け止めるシーン。トランポリンの端で受け止めてもオーケーなので、最小限の移動で受け続けよう。



STAGE 5 ウォーターワール
バーのスピードが上がるまではジャンプで避ける。ハイスピードになったら、タイミングよくスピンアタックで弾き返して敵を落とそう。



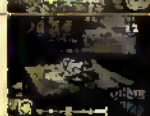
STAGE 8 姫さま成金
Bボタンで姫さまを持ち上げ、Bボタンで投げて敵を落とす。敵にぶつけた姫さまを空中でキャッチすることで、拾う時間を短縮できる。



STAGE 9 フォーポールズ
姫さまを投げて、敵を落とす。敵が投げた姫さまは、タイミングよくBボタンを押すことでキャッチできる。すかさずBボタンで投げ返せ。



STAGE 11 ライト! カメラ! アタック!
ルールはSTAGE1と同じ。敵が出現するところにヘビーアタックを当て、場外に投げれば早く倒せる。ついでに"ののしり"も決めよう。



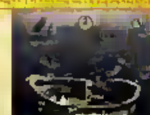
STAGE 13 トゥームローバー
黄金のリングを集めるシーン。攻撃やジャンプができないので、悪霊に対しては逃げ回るしかない。迷路の形状を覚えることが第一。



STAGE 14 フライハード
敵を"地獄の入口"に投げ入れ、床のボタンを踏んでトドメを刺す。このシーンも、敵の出現位置にヘビーアタックを重ねるのがコツ。



STAGE 17 運命のアザラシ
Bボタンで浮き輪を投げて、溺れる役者を救う。アザラシは、役者が浮いたあとに現れるので、出ないことを確認してから投げるようにしよう。



STAGE 18 アイスハンターズ
敵に体当たりをして、海に落とす。ぶつかる直前にXボタンを押すと、強く弾くことができる。まずは壁を壊して、敵の排出口を作ろう。



STAGE 19 セット裏で大騒ぎ
ルールはSTAGE1と同じ。敵の出現位置にヘビーアタックを重ね、"ののしり"でパワーアップボールを入手。スーパーアタックを決めろ。



STAGE 21 オレンジディスティニー
上流から流れてきたカメをBボタンで持ち上げ、Bボタンで滝に投げて、ピラニアの上昇を阻止。カメが起きあがるまでの時間を覚えよう。



STAGE 22 ドラゴン怒りのお魚
ルールはSTAGE1と同じ。ハスの葉は乗ると沈むので、なるべく中央の岩で戦おう。中央の岩は、巨大ピラニアも回避できる。



STAGE 24 ブレインスナッチャー
逃げ回るエイリアンをBボタンで持ち上げ、左スティックとBボタンで奥のリフトに。少し先回りしてBボタンを押すのが、捕まえるコツ。



STAGE 25 最悪との遭遇
ルールはSTAGE1と同じ。ただし、ステージの端に移動すると、傾いて落ちやすくなる。なるべく中央で戦うようにしよう。



STAGE 26 批評家誕生
ルールはSTAGE1と同じ。ただし敵がライバルキャラで、しかもふたりずつ現れる。苦手な敵は、スーパーアタックを狙おう。



STAGE 27 シャオ ティンの悪夢
シャオティンと一騎討ち。右トリガでガードを固め、攻撃してきたらYボタンで反撃。スーパーアタックで大ダメージを与えよう。



長編ものオール5つ星への道

長編ものは、移動するステージで敵と戦うシーン。最後に登場するライバルキャラを倒したとき、スターメーターが3個以上ならクリアーになる。スーパーアタックでなるべく多くの敵を一気に倒すのが、メーターを溜めるコツ。



STAGE 3 愚かなる酔っ払いの伝説

最初の長編シーン。赤い矢印の指示に従って移動しないと、取り残されてミスになってしまう。とくに、船から布製のゴンドラに飛び移るまでの階段状の床が、出現している時間が短いこともあって、ミスにつながりやすい。ゴンドラから振り落とされたあとも、床が徐々に海面に沈んでしまうので、急いで右に移動。

ボスのシュウマイマイは、ベーシックコンボが有効。ダウンさせたら持ち上げて、海面に投げ捨てよう。



↑左右から出現する布の屋根は、出現時間が短い。敵にかまわず登ろう。



←最初のボスだけあってガードが甘い。出現と同時に攻撃しよう。

STAGE 7 続 夕陽の姫さま

画面奥から飛んでくる敵の体当たりは、食らうとステージから落とされてミスになる。向かってくるのが見えたら、攻撃を中断して場所を移動しよう。また、ステージの移動にあわせて足場がどんどん崩れてしまうので、シャオティンの指示や矢印が現れたら、移動を優先させよう。

ボスのミスターニンジャは、接近するとこちらの攻撃をガードすることがある。逃げると追いかけてくるので、振り向いて攻撃するといい。



↑ステージの移動が止まったときが、スーパーアタックのチャンス。



←コンボをガードされた場合は、Bボタンを押して投げてしまおう。

STAGE 12 ナイト オブ ザ リビング フォッグ

悪霊や地面から突き出た針に触れるとミスになるので、なるべく近づかないようにしよう。また、ステージの移動から取り残されてもミスになる。これを逆に利用して、ダウンした敵を串刺しにしたり、画面の手前に投げ込んで倒すこともできる。

ボスのショウユウと戦うステージには、ぶつけられると一撃でミスになる毒壺が置いてある。壺をBボタンで持ち上げてショウユウにぶつければ、大ダメージを与えられる。



↑悪霊は、触れただけでミスになってしまう。出現したら逃げよう。



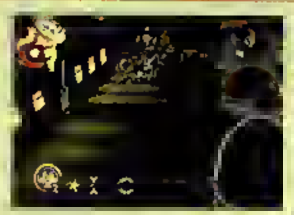
←壺をぶつけて大ダメージ。ただし、投げ返されることもある。



STAGE 16 ギガンテック

沈みゆく豪華客船の甲板で戦うシーン。ステージの移動に取り残されたり、甲板を滑り落ちる障害物に巻き込まれて海面に落ちるとミスになる。後半で足場として降ってくる救命ボートにつぶされてもミスになるので、急ぎすぎるのもよくない。

ボスの飯兵衛&ハシ丸とは、救命ボートの上で戦う。足場が狭いのでジャンプ移動はあまりしないほうがいい。飯兵衛も、コンボでダウンさせて海に捨てるパターンが有効。



↑手すりに捕まって耐える仕掛けもある。矢印が出現したらジャンプ。



←出現と同時にコンボでダウンさせ、海に投げ捨ててしまおう。



STAGE 20 燃えよ恐竜

川を流れる足場の上で敵と戦うシーン。流れが緩やかな場所では、川に落ちてもジャンプで戻ってくることができるが、早く戻らないとピラニアの餌食になってしまう。急流の場合は、落ちると必ずミスになる。

ボスのゴクウとは、吊り橋の上で戦う。足場は前後の幅が狭いので、横方向以外のジャンプは禁物。ゴクウは、"ののしり"を使ってくることがあるので、パワーアップボールが溜まっている場合は早めに使おう。



↑障害物に流されることもあるので、スーパーアタックは多用できない。



←カウンターで反撃されることもあるが、やっぱりコンボが有効。

STAGE 23 リベンジメント デイ

摩天楼が舞台のシーン。全体的に足場が狭く、爆弾やUFOからの光線など、一撃でミスになってしまう仕掛けも多い。さらに攻撃をガードする敵も多く出現するので、スターメーターも溜まりにくい。ステージ移動が止まる場所でスーパーアタックを使って、敵を一気に倒そう。

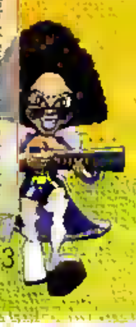
ボスのルーシーキャノンとは、ヘリコプターに吊られたゴンドラで戦う。攻撃をガードされることも多いが、防御よりもコンボが有効。



↑スーパーアタックをうまく使わないと、スターメーターが溜まりにくい。



←足場が不安定なせいか、コンボが途中からヒットしやすい。





ゲーム終盤まで役立つ攻略情報を総まとめ

ついに発売されたファンタジーアクション「エクスチェイサー」は、やるほどに味の出るスルメゲーム。ひとりでじっくり遊んでも十分おもしろいぞ。

タイトル	エクスチェイサー		
発売元	アイディアファクトリー	ジャンル	アクションRPG
発売日	発売中(5月22日)	価格	6800円(税別)
開発	アイディア ファクトリー/XPEC	制作者	キャラクターデザイン：平岩洋司
ブロック数	16ブロック	システム対応	1〜4人
その他	全年齢対象		

激戦を生き抜くための3つの心得

行く手をふさぐ大量の敵も、戦いかたがわかれば恐るるに足らず。基本の立ち回りを伝授。

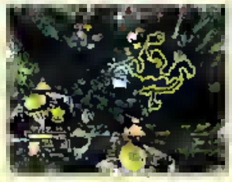
本作で大きな比重を占めるのがザコ戦。大半のザコはジェネレーターから出現するので、これを破壊するのが先決だ。しかし、敵が多すぎて進めないからといって突っ込むのは危険。慌てず少しずつ数を減らしていけば必ず道は開けるぞ。どうしても厳しいステージは、同じステージを何度もプレイして、レベルとクレジットを増やしてから再挑戦！



↑[illegible]面をSランクでクリアー[illegible]ると使える隠しキャラは、なんと®で気力が減らないぞ。

心得1 遠距離攻撃が基本！ 安全圏から叩け！

ザコ戦でメインの攻撃手段となるのは⊗の遠距離攻撃。これを連射してザコを蹴散らし、少しずつ進んでいこう。遠距離攻撃は気力ゲージを消費するので、右トリガ（引きっ放し）でこまめに溜めるのを忘れずに。



←左右トリガとB、この3種のボタンが重要。

心得2 回避行動を使いこなそう

左トリガの回避行動中は完全無敵。ボス戦ではこれを使わなければ回避できない攻撃が多数ある。ザコ戦でも飛び道具や自爆をかわすのに大いに役立つ。これもゲージを消費するので、残量にはつねに注意を払おう。



←終了後はダッシュ状態。少しスキがある。

心得3 地形を利用して必殺技で先手を取ろう

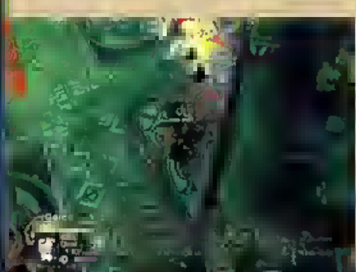
気力ゲージ満タンで右トリガ＋Ⓑを押すと出せる必殺技はすべてを貫通する。壁越しにジェネレーターがあった場合、これで破壊すれば楽に進める。使用後はゲージが空になるので、混戦時に使うときは要注意。



←必殺技でジェネレーターを壁越しに粉砕！

キャラクター別ワンポイントアドバイス

「エクスチェイサー」で使用可能な5種類のキャラクターは、技の性能や得意な戦法がおのおの異なる。ここで職業別に戦いかたをワンポイントアドバイス。遠距離攻撃の間隔が長い海賊と盗賊は、連射しても押されやすい。ある程度は接近戦もこなさなくてはならないぞ。



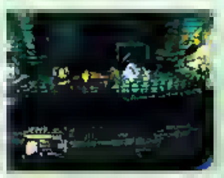
←攻撃力が高くて遠距離攻撃が弱い職業は苦戦を強いられる。INTは魔法の所持数に影響。

高速弾で押し切れ！ WARRIOR 戦士



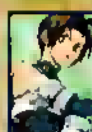
戦士の遠距離攻撃は、ダメージは小さいもののスピードが速い。さらに攻撃範囲が広く、高速連射が可能なのでどんどん敵を押していける。ただし、回転が早いぶんだけ気力ゲージの消費は激しい。近距離攻撃はなかなか強力。

初期パラメーター
HP 410
STR
DEF
INT



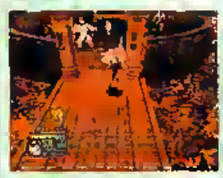
↑連射の効く遠距離攻撃で活路を開け。必殺技は巨大な剣。

3連射の弓が強力 ARCHER 狩人



狩人は、遠距離攻撃が3発放てるのが特徴。モーションは大きいが攻撃力があり、敵の数がみるみる減っていく。気力ゲージの残量に気をつけながら、基本的にこれだけを使っていけばいい。必殺技は3方向へ貫通弾を放つ。

初期パラメーター
HP 405
STR
DEF
INT



↑弓使いの名に恥じぬ威力絶大な遠距離攻撃で蹴散らせ。

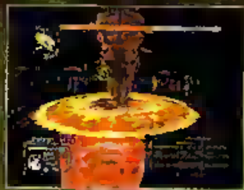
強大なエリアボスを撃破せよ!

4ステージごとに登場するボス敵を中盤まで一挙攻略。気力ゲージを切らしてはならない。

STAGE 4 鳥族の聖神 VSヴァルチャー

画面後方をキープし、クチバシ攻撃に回避行動を使用する。その後クチバシが刺さって動けないあいだに剣で斬りまくる、というのが基本的な戦いかた。左右から細かい羽根が多数来る攻撃は回避行動が無難。中央で爆発する巨大な羽根は、いちばん手前にいれば当たらない。この最中に気力ゲージを溜める。ザコは落ち着いて遠距離攻撃でしとめよう。

POINT くちばし攻撃に合わせて回避行動


←頭が後方へ行ったらクチバシの合図。回避行動でかわして頭を攻撃せよ。


➡この攻撃は最後尾にいればかわすことができるぞ。

STAGE 8 裁きの間 VS監獄長

後方で目玉が出す弾を回避行動で避けながら遠距離攻撃。一定ダメージでビフォルダーが出現する。周囲にばらまく火炎を回避行動でかわし、口から炎を吐いたら攻撃、という手順をくり返そう。ビフォルダーを倒すと手が消え地震が来なくなる。後方から遠距離攻撃でもいいが、思い切って顔に接近して斬りまくれば一気にダメージを与えられるぞ。

POINT ビフォルダー後は直接斬りつけろ!

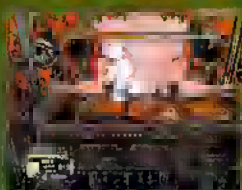

←目玉の弾がうっとうしい。ゲージが枯渇しやすいので気力ためは頻繁に。

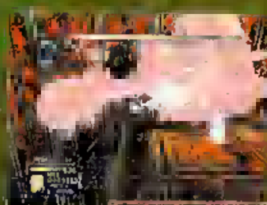

➡ビフォルダーはステージ6に登場したものと同じ。

STAGE 12 失われし時代の巨兵 VSコライアス

攻撃の前兆を判断して遠距離攻撃をくり返す。真正面からだと当たりにくいので、少しずれた位置で左右のファンのあたりを狙おう。腕が上がったら上空からパンチ3発。2回避けたら切り返そう。中央が光ったらレーザーが来る。左右端にいれば当たらない。バルカンは円を描くようにかわす。ダメージは低いので倒せそうなら強引に攻撃するのもアリ。

POINT 胸部のファンにひたすら撃ち込め!

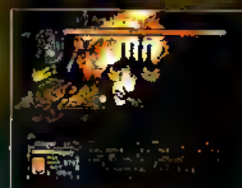

←ダメージ中は動きが止まるため、連射力のあるキャラだと楽に倒せる。


➡しっかりレベルを上げておけばバルカンは減らない。

STAGE 14 ゲート VSゲートキーパー

右の空間で待機し、何らかの攻撃が来たら回避行動。もっとも食らいたくないのが広範囲におよぶ緑の衝撃波。これだけは必ずかわそう。ちなみに、左で放った衝撃波には当たらない。中央に突進してきたらチャンス。ホーミングする氷弾を右半分の空間を回ってかわし、その後ボスが離れるまでのわずかなスキに渾身の遠距離攻撃。このくり返しになる。

POINT 気力ゲージをためつつ突進が来るまで我慢


←衝撃波のあとも炎が飛んでくる。回避後も安心して気を抜かないように。


➡通常の氷弾もいちおう回避行動を使ったほうがいい。



バウンド弾で一網打尽 WARLOCK 魔術師

遠距離攻撃は弾速が遅く、一見使えない印象を受ける。しかし敵に当たると跳ね返る特性があり、敵の数が多い場所では非常に使える。ジェネレーターもあっという間に破壊可能だ。しかし移動は遅く、近距離攻撃も使いにくい。

初期パラメーター
HP 400
STR
DEF
INT


⬆全般的に行動が遅く、敵に寄られると危険。間合い注意。



じっくり敵を減らそう PIRATE 海賊

近距離攻撃は範囲こそ広いが、単発で振りが遅くいまいち。遠距離攻撃もスキが大きく使いにくいが、あらゆるものを貫通するという長所がある。地形を利用して先手先手でジェネレーターを破壊することが重要になるぞ。

初期パラメーター
HP 420
STR
DEF
INT

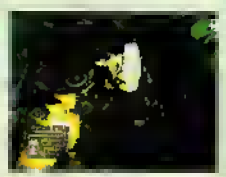

⬆ダメダメな印象を与える銃攻撃だが長所もたくさんある。



ダッシュ攻撃がカギ THIEF 盗賊

海賊のつぎに遠距離攻撃が使いにくいのが盗賊。貫通力はなく、判定も小さいためほとんど使い物にならない。そのかわり、ダッシュ攻撃が周囲を巻き込むので超強力。回避行動+ダッシュ攻撃で敵を減らしていこう。

初期パラメーター
HP 400
STR
DEF
INT


⬆回避行動後はダッシュ状態。ダッシュ攻撃がすぐに出せる。

エックス攻略 No.05 daisenryakuⅦ

戦場での基本を頭に叩きこみ、ミッションを勝ちぬけ!

大戦略Ⅶ

PC版から大幅なパワーアップが施され、いよいよ発売された本作。今回は自軍を指揮するための戦略の基礎と、ミッションモードの攻略をお送りするぞ!

タイトル	ダイセンリャクセブン		
発売元	クールキッズ	ジャンル	現代戦・戦略シミュレーション
発売日	発売中(5月29日)	価格	8800円(税別)
開発	クールキッズ	制作者	
ブロック数	ゲームデータ:35~182ブロック	システム対応	5.1ch / 14人
その他	全年齢対象 WTM大戦略エディション・シークレットフィギュア同梱		

さきの展開を考えた生産・移動・戦闘の基本を伝授

一見すると複雑そうな『大戦略』シリーズのルールだが、ゲーム中にできるすべての行動は生産・移動・戦闘に集約される。ここではその3つの要素を理解し、どのように自軍を動かせば勝利できるのかを解説。本作のゲームの流れを把握し、みごと自軍を勝利に導こう!

失敗しない兵器生産の手順

ゲーム開始後，最初に行うのが兵器の生産。どんな地形のマップで戦うかによって生産する部隊は変わるが，重要なのはバランス。陸・海・空に攻撃できる部隊のほかにも，敵を発見するための偵察部隊，燃料・弾薬を補給する補給部隊など，どれが欠けても軍全体の均衡が崩れてしまう。そこで右図で陸戦中心のマップでの兵器生産例を挙げてみた。しかし，これはあくまで一例。海の多いマップでは航空機や艦船，移動力が落ちる雪原なら輸送用部隊など，マップに合わせた兵器生産をしたい。



↑戦闘結果は部隊の編成に左右される。地上のマップなら主力戦車・自走砲に加え，対空砲や補給車をかならずセットで行動させよう。

兵器生産の代表例

ゲーム開始 → 交戦状態へ

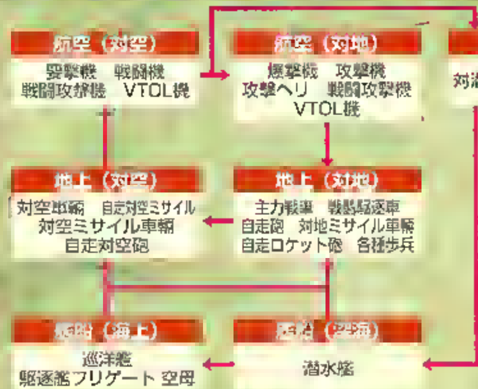
歩兵、機動歩兵、偵察車
まずは占領と索敵に重点を置いた兵器を生産。施設を占領し，自分の資金力を高めよう。

主力戦車、自走砲、補給車
つぎは数が必要な地上兵器を生産。弾切れを起こさないように補給車も生産する。

攻撃ヘリ、自走対空砲
空中からの攻撃にも対応できる兵器も必要だ。地上兵器も引き続き生産しよう。

ミサイル砲兵車両、爆撃
戦力が整い資金に余裕があるなら，コストはかかるが強力な兵器を作るといいだろう。

兵器の相性を理解して戦闘を有利に!



各兵器はそれぞれ←の方向への攻撃を得意とする。

相性のよい兵器で戦えば，被害を最小限に抑えた戦闘ができる。攻撃する際には武器自体の射程や高度にも注意しよう。

移動中に気をつける6つのポイント

考えもなく移動しているだけでは，勝利を収めることはできない。移動の際は下に挙げたことに注意し，敵の動きを想定した進軍を心がけよう。とくに索敵していない場所にむやみに移動するのは禁物。距離だけでなく，高度が違いすぎても索敵はできないので，マップによっては航空用の早期警戒機，深海用の対潜哨戒機を生産しておこう。

拠点の確保



敵軍との交戦地帯付近に都市や空港を確保。つねに補給可能な状態で戦える状況を作っておこう。

索敵



画面上に表示されていない敵は攻撃できない。索敵範囲の広い偵察機で，いち早く敵を発見しよう。

遭遇戦



索敵で発見していない敵部隊と接触すると，"遭遇戦"になり，一方的に攻撃されてしまう。

地形効果



地形には防御率が設定されている。山や森から攻撃すれば，防御力が高まり攻撃を受けづらい。

ZOC



攻撃能力があれば周囲6ヘックスの敵の動きを制限できる。うまく使えば敵を足止めできるぞ。

高度差



地上から高空を攻撃できる兵器はなきに等しいので，高度差を利用すれば，一方的に攻撃できるぞ。

2種類の占領で効率よく制圧する

占領には移動後に占領可能な"占領"と，つぎのターンまで占領できない"占前"能力がある。移動力が高く"占前"能力を持った兵器で占領したほうが速く占領できる場合が多い。しかしコストや戦闘能力，輸送部隊を使った場合の移動力など，汎用性では"占領"能力を持つ歩兵に軍配が上がる。とくに特殊部隊はオススメだ。

移動後に占領可能
歩兵/空挺部隊/特殊部隊
移動したつぎのターンに占領可能
機動歩兵/歩兵戦闘車/空中機動歩兵



←ヘリで輸送中は，空中で移動すると対空攻撃を避けやすい。

ステージ8まではこう戦え！ミッション遂行のコツを指南

一部のマップでしか生産ができず、限られた戦力で戦うミッションモード。フリーモード以上に部隊の被害は最小限に抑えたい。とくに索敵範囲の広い部隊が撃墜されると、視界が狭まり不利な戦闘を強いられる。クリアー時には、新兵器と戦績に応じた勲章が授与される。右に、勲章による評価条件を掲載しておくので高ランクを狙う際の参考にしてほしい(ランクによって兵器の種類が変わるということはない)。

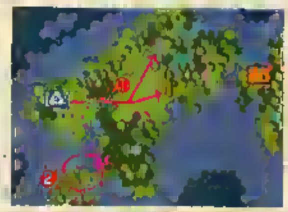
金勲章5個（Sランク）への道
・規定ターン数より速いクリアーをめざす
・施設の占領は評価の対象外
・自軍損害数は撃破数の2/10以下に
・部隊数を減らさず全滅は避ける

銀勲章数とランク	
勲章の数で＋-が変化	
Eランク 金0個	Dランク 金1個
Cランク 金2個	Bランク 金3個
Aランク 金4個	Sランク 金5個

ミッション01 新兵訓練

入手ユニット：なし

❶索敵範囲の広いM-3ブラッドリを先行させ、遭遇戦が起こらないように進軍。ただし、マップ上部の都市には、155mm砲射撃型が配置されているので単独では危険。M-109A6の間接攻撃で破壊してから占領しに行こう。
❷マップ下部に索敵から漏れた敵部隊が出現することもある。あえて1部隊(歩兵がベスト)を首都周辺に配置しておくのも手だ。



ミッション02 敵拠点を制圧せよ

入手ユニット：69戦車、WZ 551

❶カギを握るのは歩兵の運用。毎ターン対空ミサイルを撃てるように、都市の上に配置するか、補給車に隣接させておこう。69式戦車など空中の敵に有効な攻撃を持たない部隊は、歩兵の盾と考えてしまってもいい。
❷本拠地付近のPGZ-95は4〜5ターン目には首都から南下させ、ヘリ部隊との戦闘に投入。そのあいだに地上部隊で敵軍首都を占領する。



ミッション03 戦場への長い橋

入手ユニット：レオパルド2A6

❶左下側にある施設の占領は無視。トーネードRECCEを矢印より4〜5ヘックス先行させ、橋にいる敵部隊を索敵範囲に入れておこう。
❷敵の兵器はこちらの兵器よりも明らかに性能が低い。レオパルド2A6が全滅すると自軍の敗北だが、PzH2000の間接攻撃→レオパルド2A6の直接攻撃をくり返せば、大きな被害もなく橋中央の都市を占領できるだろう。



ミッション04 彼方よりの敵を撃て

入手ユニット：F-35B

❶射程の短い対空砲は浅瀬。ホークやパトリオットなど射程の長い部隊は都市周辺で変形。
❷ニミッツやF-35Bは強力だが、耐久力は高くない。突出させるとあっさり撃墜されるので、逃げる部隊を深追いせず、パトリオットやホークの間接攻撃が届く範囲で戦おう。余裕があれば敵軍首都上空に現われる偵察機も撃墜しよう。Sランクが取りやすくなる。

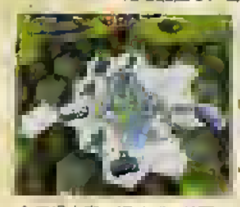


ミッション05 南国自衛隊

入手ユニット：おおすみ、OH-1

❶中央の工場を9〜11ターンあたりまでに占領しないと、勝利することは難しい。155mm砲を工場左側に移動させ、上陸部隊と同時に攻撃。占領後は工場の上に155mm砲を配置し、自軍の資金が10000貯まるまで防御に徹する。

初めて生産が可能になるミッションだが、資金を貯めるのがクリアー条件。コスト削減のため生産は74式戦車や75式自走榴弾砲、補給車などにしておく。



↑工場を奪い返せば、敵軍との資金が逆転し、数ターンのうちにミッションクリアーとなる。



ミッション06 水面下の敵に挑め

入手ユニット：リンクスMk8

❶補給艦は敵潜水艦の攻撃1回で沈んでしまう。自軍の港まで急いで避難させよう。燃料は大量に搭載されているので、毎ターン高速移動でかまわない。なお、潜水艦は全部で7機。1機を除いてマップ右側に集中している。初期位置を右マップに示しておいた(○印参照)ので参考にしてほしい。
❷インビンシブルが撃沈されるとクリアーが困難になる。不意打ちを食らわないよう毎ターン1機はリンクスMk8を側に置き、広範囲を索敵可能な状態にしておこう。
❸対潜兵器は高度を"地上"にしなければ、潜水艦を索敵することも攻撃することもできない。海上を移動する際は、つねに高度を"地上"に設定しておこう。



ミッション07 密林の要塞

入手ユニット：99式軽戦車

❶マップ中央の工場を占領すればマップクリアーとなる。自軍の部隊はどれも貧弱。分散しているとすぐに撃破されてしまう。工場の左下にある都市へ部隊を集結させてから、工場へ進攻したい。
❷自軍に偵察車がないので、工場一帯はとくに遭遇戦が発生しやすいうえ、99式軽戦車は耐久力が1しかなく、打たれ弱い。地形効果の高い森に歩兵・特殊部隊を配置して敵の攻撃に対抗しよう。



↑歩兵のうち2〜3部隊は武器をTYPE Cに換装し、間接攻撃可能にしてもいい。



ミッション08 バーミリオン諸島攻略作戦

入手ユニット：ズムワルト、ヴァージニア

❶兵器どうしの相性が大きく影響を及ぼすミッション。フリゲート艦のネウストラシムイにはシーウルフやヴァージニア、潜水艦のキロはシーホークで攻撃すれば、2〜3回の戦闘で撃破できる。
❷マップ中央の施設群は航空機や艦船の中継地点として重要。上陸する際にはズムワルトやタイコンデロガの間接攻撃で敵の対空兵器を破壊し、制空権を確保してから輸送ヘリを送りこもう。



↑長射程の間接攻撃を使えば、ほぼ無傷で地上部隊を上陸させられる。

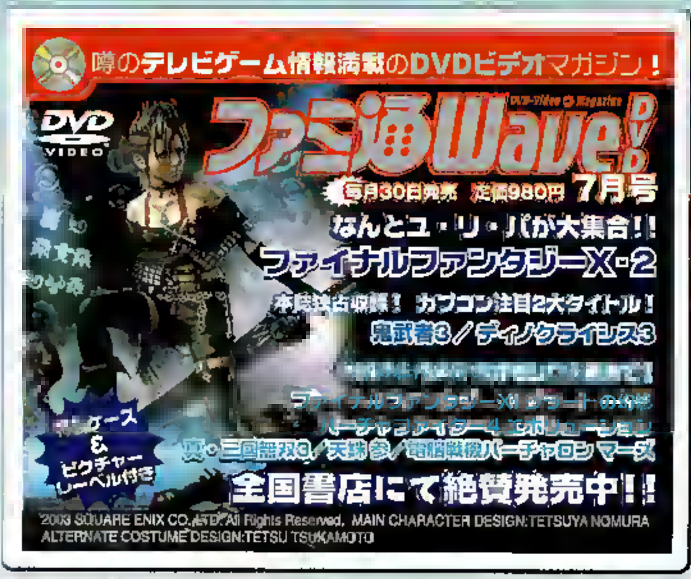



WEEKLY ファミ通
6/13号
好評発売中
特別定価350円
ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート
ポケモンボックス ルビー&サファイア
ファイアーエムブレム 烈火の剣
電脳戦機バーチャロン マーズ
シムピープル お茶の間劇場
マックスペイン
© 2003 SUSUMU MATSUSHITA
6/20号は、6月6日(金)発売!


巻頭特集 激走新作大進撃
『GT』最新作ついに始動!! グランツーリスモ4
濃密新作情報 リッジレーサー6
メタルギア ソリッド3 スネークイーター
ウイニングイレブン7、鬼武者3
GRAN TURISMO 4
FAMITSU PS2 I·CHI·O·SHI SOFT
ネットワークPS2!
ファミ通PS2
プレイステーション2
6月13日号 好評発売中
特別定価 520円
©Sony Computer Entertainment Inc.


ファミ通キューブ+アドバンス
7月号
絶賛発売中!!
特別定価550円
新作スクープ大特集
46ページ キューブ&アドバンス 新作ソフトを超紹介!!
特別付録 キューブ&アドバンス&アドバンスSP デコレーションシール!!


月刊アルカディア
COIN OP 60 VIDEOGAME MAGAZINE
ARCADIA
2003年7月号(no.38)
定価650円(TAX込み)
絶賛発売中!!
WCCF 2002-2003
最新情報
+
WCCF 2001-2002 Ver.2.0
全カードデータリストを掲載!!
beatmania II DX9th style
http://www.arcadiamagazine.com/


噂のテレビゲーム情報満載のDVDビデオマガジン!
DVD VIDEO
ファミ通Wave DVD
毎月30日発売 定価980円 7月号
なんとユ・リ・パが大集合!!
ファイナルファンタジーX-2
本誌独占収録! カプコン注目2大タイトル!
鬼武者3/ディノクライシス3
ファイナルファンタジーXI
バーチャファイター4 エボリューション
真・三國無双3/天誅 参/電脳戦機バーチャロン マーズ
全国書店にて絶賛発売中!!
2003 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved. MAIN CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA
ALTERNATE COSTUME DESIGN:TETSU TSUKAMOTO


ファミ通の攻略本!!
ゲームボーイアドバンス
ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣 パーフェクトガイド
好評発売中/A5判/本体1200円
新刊案内
ゲームボーイアドバンス
ファイナルファンタジー タクティクス アドバンス 公式パーフェクトガイド
好評発売中/A5判/本体1600円
ゲームキューブ
メトロイドプライム パーフェクトガイドブック
好評発売中/A5判/本体1400円
プレイステーション2
ファイナルファンタジーXI 攻略大辞典 Version.030205
好評発売中/A5判/本体1200円
ファミ通の攻略本最新情報は http://www.enterbrain.co.jp/kouryaku/

Xbox公式サイト Xbox.com通信

Vol.17 http://xbox.com/jp/

アドレスも新たにリニューアル!!

5月1日からリニューアルとなったXbox.jp 改めXbox.com/jp/。"XboxTV"などの新しいコンテンツをもう体験した？　いままで以上に、ムービーやタイトル情報がわかりやすく、楽しめるようになっているよね。サイトのリニューアルにあわせてメールマガジンも新しくなっているので、さっそくマイ アカウントに登録しよう。



↑すっきりとしたデザインで、米国サイトとの統一がとられたのだ。

E3情報はチェックした？

5月14日から米国で開催されたE3。Xbox公式サイトでその情報をいち早く紹介していたのはチェックしただろうか？　開催にあわせて毎日、現地から最新情報をアップしていたのだ。さらに、キーパーソンのインタビューも掲載。米国で今後どんなタイトルが登場するか確認し、日本発売のリクエストなども送ってみよう。



↑E3イベントレポートは、毎日更新されたのだ。

↓会場風景や最新素材などもあわせて紹介。興味津々で見た人も多いのでは？





↑E3では、Xbox向けの新作タイトルを多数発表。『魔牙霊』は日本制作タイトル。



↑「HALO2」など気になるタイトルの最新情報も。

タイトル情報もつぎつぎ配信中!!

発売間近のタイトルは"Games"からそのタイトルの最新情報をはじめ、高画質なムービーコンテンツもゲットできる。なかでも『カンフー パニック』のページでは、声優として登場の江頭2:50氏のインタビュームービーも見ることができるぞ。そのほか多くのタイトルページでも、プロモーションムービーが見られるようになっているのだ。

これから気になるタイトルは、本誌とサイトでWチェックしよう。

メック アサルト



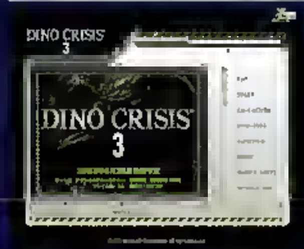
↑『メック アサルト』は、タイトルどおりかなりかっこいいデザインなのだ。

カンフー パニック



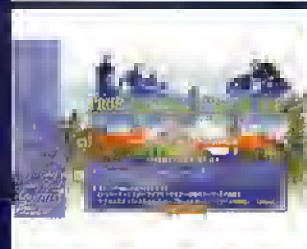
↑『カンフー パニック』のサイトは、パロディータイトルらしい雰囲気満載。

ディノクライシス 3



↑『ディノクライシス 3』の超大作の予告編を思わせる映像に酔いしれよう。

トゥルーファンタジー ライブオンライン



↑期待が膨らむXbox Live対応の『トゥルーファンタジー ライブオンライン』。

WebMasterからのメッセージ

今年のE3でも、たくさんのタイトルが発表されましたが、Xbox.com/jp/にも現地レポートが追加されています。さらに、『N.U.D.E.@』の「島村の手記」など、ここでしか知ることができない情報がありますので、1日1回は必ずアクセスしてみてください。

Xbox広報ここだけの話　―教えて市川さん―

Q：昨年夏の"Xbox Beach Terrace"を今年もやってくれますか？

埼玉県　よっしー　23歳

市川　いまのところ予定はありません。でも、先日発表しました、キャッシュバックキャンペーンをスタートしました。これを機に、皆さんの友だちにススメてください！　6月に発売される『ディノクライシス 3』、『メック アサルト』。さらに、テクモの『NINJA GAIDEN』や期待のMMORPG『トゥルーファンタジー ライブオンライン』などがありますので！

Q：E3で新しく発表された『DOOM3』などは、日本でも発売されますか？

茨城県　むーにん　24歳

市川　E3会場では、たくさんのXboxタイトルが発表されましたが、どのタイトルが日本のXboxユーザーに受け入れてもらえるのか、これから検討を始めるそうです。各作品のメーカーとの権利調整もあるので即答はできませんが、発表ができるタイミングで本誌を通して発表しますので、そのときまでにお楽しみに！

Q：Xbox.com/jp/になったのは？

兵庫県　小石川　勝　33歳

市川　今回の新しいXbox公式サイトは、最新情報をより早くというユーザーの皆様の声に応えられるように、迅速でより魅力的な情報の提供をコンセプトにリニューアルいたしました。皆さんぜひアクセスしてください。

来月のプレゼント



↑来月採用された方には、米国で開催されたE3で配布されたキャップか腕時計のどちらかをプレゼントします。どんな質問でも送ってみよう！

※マイクロソフトXbox広報の市川さんへの質問をお待ちしています。質問者には、抽選で市川さんよりXboxのレアグッズをプレゼントします。今月採用のよっしーさん、むーにんさん、小石川さんには、Xboxの米国で配布された超レアTシャツをお送りします。

X計画 ゲーム開発の挑戦者たち

発売中のXboxゲームソフトのこだわり要素に肉迫。プロフェッショナルたちの魂の声を聞け!!

FILE 8

スポットライトの舞台裏
～『トライアングル・アゲイン』のゲーム制作サイド～



岩品 新
Arata Iwashina
(株)キキ/プロデューサー。サウンドデザインなども手がけた。本作の実質上の"育ての親"。



松原 順
Jun Matsubara
(株)プロダクションI.G/ディレクター。本作では、ゲームディレクション全般を担当。

"未知のハード"Xboxに託した期待

アニメーションに音楽を融合したゲーム――音楽を直接操るのではなく、物語の中で音楽を活かせるものを――というコンセプトのもとに企画された『トライアングル・アゲイン』。

数々の『やるドラ』(やる・ドラマ。『ダブルキャスト』『季節を抱きしめて』といったプレイステーション用インタラクティブドラマシリーズの通称)を手がけたプロデューサー・東郷光宏氏原作の"シナリオ"。ガイナックスやスタジオジブリにも動画で参加しているハイクオリティーな"アニメーション"。そして、音楽シーンにその名を知られる鬼才・大坪稔明氏プロデュースによる"サウンド"。これらを、"ゲームソフト"として最終的に形にする際に選択されたプラットフォームが、プロジェクト始動時には世間に出回っていなかったXboxだった。

当初はサウンドデザインで参加し、あとに作品全体のプロデュースを手掛けることになった岩品氏は、サウンドの再現度をはじめとするXboxの性能面を高く評価する。

「従来のハードより、遥かにスペックアップしていましたね。解像度が違うんです。絵のクオリティーしかり、サウンドしかり。とくに後者は、音の重さがぜんぜん違います。音質の差は、たとえるならば、MP3(※PC上での再生・管理に適した圧縮率の高い音源データ方式)とCD-DA(※市販の音楽CDで採用されている音源データ方式)くらいでしょうか」



⬆アニメーション，音楽，セリフなどの各種素材が先行して制作されることによる苦労も多かったとか。

プロダクションI.Gから出向し，ゲーム制作の現場監督として携わった松原氏にとって，Xboxによる開発は手さぐり状態からのスタートだった。

「生音がどこまで再現できるか，など，当初はまったくわかりませんでした。新ハードだったらこれくらいできるだろう，という推測をもとに始めたところが大きかったですね。いま改めてふり返ってみると、もっとこういうこともできたな、という部分がけっこうあります。たとえば，映像をぼやけた感じにしたりとか色を反転させたりといったエフェクト面の多くは，アニメーションの元素材のほうであらかじめ演出しています。研究の段階で(それらのエフェクトを)ハード制御できそうなことはわかったのですが，そこを煮詰める時間がなかったのは残念でしたね」

ゲーム制作サイドの試行錯誤があってこそ

ゲーム部分の実質的な開発期間は1年弱だが，先行して進められていた各素材が仕上がるまでのあいだ、さまざまなテストが行われていた。

「シナリオ分岐に関する指定は大雑把だったので，細かい部分はゲーム側で調整していきました。始めに分岐のシミュレーションを組んで、それに沿って場面をはめ込むんです。そうしてできたものを本作に直接携わっていない人たちに遊んでもらい，



⬆『やるドラ』シリーズの開発に長年携わってきた松原氏のノウハウが活かされ，開発自体は順調だったとのこと。

どういうルートが選ばれやすいかを調べました。初プレイで誰もがいちばんいいエンディングにたどり着けるのはマズいですからね」(岩品氏)

「実際に(ゲームシステム上に)乗せてみないとわからないことがあるんです。ここからここまでの話が長いとか，ここには分岐を入れたほうがいいんじゃないか，とか。最終的な調整でずいぶんいじったので，当初予定していたものからはぜんぜん違うものになっていますね」(松原氏)

"素材"のクオリティーに依存することなく，それらをゲーム上で効果的に表現することに最善を尽くしたキキの開発スタッフ。彼らの"プロの仕事"があったからこそ，プレイヤーは物語に没入できるのだ。

苦労のあとがうかがえる!? 『トライアングル・アゲイン』絵コンテ集

「トライアングル・アゲイン」、同「2」で使用されている総カット数は約2000。これは劇場映画2本分に相当する。当初は2作を1本に収める案も挙がったが，「これだけの容量を1本に収めるのは不可能という判断により」(岩品氏)，別々のリリースとなった。「その分，データの圧縮もほとんどかけていないので、音と映像のクオリティーはDVDソフト以上になっています」と，松原氏。本作の2作別々のリリースは，単にもったいをつけているわけではなかったのだ。



⬆ソラリスのライブシーン。インディーズロックの躍動感が表現されている。



⬆岡島たちと灯の出会いの場面。各メンバーの人柄が自然と把握できる構成に。



⬆妙にリアリティーがあるソラリス空中分解シーン。場面転換のしかたが秀逸。



第八回 本場のXboxタイトルを遊びつくせ!!!

海外ゲームマニアクス

WORLD GAMES MANIAX Vol.8

日本が生んだ人気特撮映画『ゴジラ』の洋ゲータイトルをピックアップ。来月号のE3特集の予告もあるぞ！

逆輸入型ゴジラ格闘ゲーム

GODZILLA DESTROY ALL MONSTERS MELEE
（ゴジラ デストロイ オール モンスターズ メリィ）

開発元：Pipeworks Software　販売元：Atari



あの怪獣たちがXboxで大暴れ!!

子供から特撮好きのお父さんまで根強い人気を誇る怪獣映画『ゴジラ』。なんとその『ゴジラ』が、ここ日本ではなくアメリカで3D格闘ゲームとして登場！　いわゆる東宝特撮映画のディテールを再現しているため、スクリーンでお馴染みの怪獣たちはもちろん、東京や大阪といった映画に登場した実在の都市を舞台に怪獣どうしの大乱闘がくり広げられる。遊べるモードも幅広く、ストーリーにそったアドベンチャーから、建物を破壊しまくるデストラクションなど全6種類。ファンならずとも、怪獣たちを操って暴れまくる楽しさを存分に味わうことができるのだ。



←ビルが乱立する街に突如出現するゴジラ。



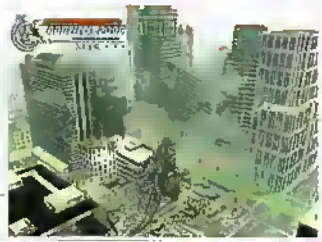
➡船やビルをブン投げて攻撃することもできる！

往年のバトルも再現！



⬆「ゴジラ」シリーズ最大最強のライバルであるキングギドラ以外にガイガン、メガロ、ラドンなど人気怪獣が多数登場！

実在の街を破壊しまくれ！



デストラクションモードでは、時間内にどれだけ建物を破壊できるかを競う。写真のように、都庁を木っ端微塵にぶち壊すこともできるのだ。

4体が入り乱れての乱闘！



最大4体までの白熱したバトルを展開することができるメリィモード。怪獣たちが縦横無尽に暴れまくる姿は、映画でも味わえないド迫力！



Godzilla 90's

30年の時を経て甦った平成版ゴジラ。ゲーム上には2000年度版のゴジラも登場。



←一撃必殺の放射火炎を放ってとどめを刺すのだ！



King Ghidorah

黄金の体と長い三つ首が特徴の宇宙超怪獣。マッハ3の速度で宙を舞い、口から吐く引力光線ですべてのものを破壊する。



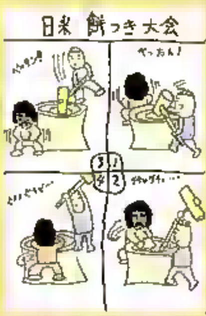
注意

マイクロソフトでは海外版Xboxの初期不良や故障時の修理を受け付けていない。海外製Xboxの本体やソフトを購入したあとには、サポートなしのリスクがあることをお忘れなく！

Xbox 洋ゲー投稿団

洋ゲーへのこみあげるホットな願い、パッションを投稿ハガキに書き殴れ！

今回はイラストやマンガを一挙に3作品掲載！　洋ゲー投稿人たちのほとばしる熱い想いがビシバシと伝わってくる作品をとくとご覧あれ！



群馬県　みっともない

←洋ゲーには関係ないけど、股間に手を突っ込んでモチをこねてるおっさんがおもしろいので採用！



福岡県　走る樒楠

←暗殺者はマイクロソフトの本社に向かった模様。マイクロソフトの皆さん、気をつけて！



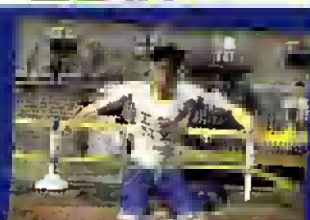
神奈川県　元気娘

➡「スターウォーズ」のジャンゴ・フェット。Xbox版はE3で2作品発表されたのでチェックしてみてね。

投稿募集!!
海外Xboxタイトルへの疑問や質問、熱い想い（感想文&レビュー）、アメリカンなイラストなどを大募集！　とくに日本では未発売のマニアックなタイトル情報は大歓迎。採用者には本誌読者コーナーのReader's box用ポイントを500ポイント分プレゼント！ 129ページのあて先までどしどし投稿してくれ！（係名は"海外ゲーム"係）

次回のマニアクスはE3特集!!!

来月号のマニアクスは、5月14日から16日までアメリカで開催されたE3の模様を紹介！　マニアクス取材班がゲットした最新洋ゲータイトルから、一風変わった周辺機器まで、今号のE3特集とはひと味違った視点でお送りするぞ！



本場のビッグな洋ゲー情報をお届け！





http://www.genki.co.jp/games/phantomcrash/

ファントムクラッシュ PHANTOM CRASH

「PC」ファンの、「PC」ファンによる、「PC」ファンのための公認&放置ファンページ!

サンチャWIRED ……DAY08

祝!『ファントムクラッシュ』発売一周年! 2大アーティスト、モナリザ&鉄板さん登場! 緊急(でもない)座談会開催! 堂々の前編(え?)!

『ファントムクラッシュ』発売一周年記念、"『PC』音楽アーティストと語ろう"座談会が、去る5月6日、元気編集会議室にて行われました。出席者は、まずはお馴染み元気から太田チームのお三方。そしてゲストとして、投影(ホログラム)あいどる"モナリザ"と、ターボ最高!の"鉄板"兄さんのおふたりに来ていただきました!そんなこんなで、どうぞ!

■お待ちかね、モナリザの真実

担当　それでは、ワイアヘッズなら誰でも気になるモナリザ。1年を経て、ついにその素性が明らかになります(笑)。

平間　音楽プロデューサーの平間です。『PC』では、ゲームの音楽をいろんなアーティストにお願いする仕事と、自分の音楽を提供しています。で、ぼくが作った曲を歌っているのが彼女(SisterMAYO)で、ふたりでやっているのが"モナリザ"というグループというわけです。

MAYO　あははは(笑)。

平間　"C.N.N."としてふたりでずっと長いことやってきたんですけど、ゲーム用に、ヴァーチャルアイドル、ということで【註1】。

担当　自分で出たいというのはなかったですか?　"モナリザ"としてではなく。

MAYO　いやぁ、あまり。なんでもいーよー、ってな感じで。

担当　もしや、この『PC』での反響をご存じなかった、とか。

MAYO　はい、まったく知らなかったです(キッパリ)。

平間　モナリザのCDは出てないの、とかはよく聞かれましたけどね。

MAYO　ええっ、そうなの?　ていうか、この話、収録後はどうなったのかなぁ、ってまったくぜんぜん知らなくて(笑)。

平間　レコーディングはすごい丁寧にやったんですよ。ずいぶん時間をかけて、いいエンジニアを使って。

担当　そのほか、曲集めもされたとのことですが、平間さんが中心になって?

澤田　音楽プロデューサーとしては、松前さん【註2】とふたりでですね。

担当　選曲の基準というのは?

平間　近未来が舞台ですけど、演歌もあり、なんでもアリってことで、なるだけ広くしようと。インディーズのいろんなジャンルの人に、片っ端から声をかけました。

担当　それにしても、これだけ数多くのインディーズ曲が入っているわけで、その苦労は並大抵のことではなかったのでは。

平間　もう、大変でした(笑)。

澤田　ぼく自身は、集めていただいたCDを聴いて、「この曲入れましょう」って言うだけだったんで(笑)。よく、メジャーな方とタイアップで、主題歌を歌いました!というのがあるじゃないですか。それがどうもヤで(笑)。それでもともとインディーズ聴くのが好きだったのもあって、インディーズでおもしろそうな人をつかまえたい、ということでお願いしたんです。最初は50曲くらいと思っていたんですけど、Xboxで「天空」【註3】というゲームがありまして、それが100曲入っていると。これは負けちゃイカン、100越えよう、と。そのあたりからムチャな展開に(笑)。演歌があるってのは最初から決めてあったんです。ゲーム中の設定で30年くらいさきの近未来ですから、聴いているものはそんなに変わらないだろう、と。という発想でしたね。

■鉄板兄さん登場

平間　集めたインディーズ曲の中で、もっとも評判がよかったのが、鉄板さん。

鉄板　そうなんですか?　じつはあんまり、ピンときてなくて(笑)。

平間　ラジオで一回お会いしたんですよね、最初。ぼくがやっているラジオに、ゲストとして来ていただいた。

鉄板　それが平間さんとのご縁ですね。それで、ほかにも100何組だかの方がいらっしゃって、その中のひとりだ、くらいの認識しかなかったもんですから……。自分のホームページで"某巨大掲示板【註4】覗いてごらん"って言われて。覗いたら"ターボ最高!"って書いてあったんですけど、でもまぁ、おっかないから、一度見てそれっきりに(笑)。

澤田　"ターボ最高!"に関しては、最初から、こりゃいいやってんで、東京ゲームショウのときから使わせてもらったんです。

鉄板　そうなんですか……。もっとちゃんと作ればよかったです(笑)。

担当　衝撃の告白ですね(笑)。

澤田　いやでも、1周年記念でなにか、ということになると、鉄板さんとモナリザというのは、これ以外ない、という人選です(笑)。

担当　絵的に、これしかあり得ない(笑)。

鉄板　なんで今回ほかにいないんだろう、と思ってたんですが(笑)。きっと毎週コラムみたいのがあって、違うゲストを呼んでらっしゃるものとばかり……。

担当　スペシャルゲストです、お二方は。

鉄板　気分いいっスねぇ(笑)。

澤田　いつもはこんなじゃないですよ(笑)。

担当　毎度毎度、地味ぃ～です(笑)。

■モナリザCDの可能性?

担当　ほかの方はCDも出てたりするんですけど【註5】、モナリザはないんですよね。出しませんか、CD(笑)?

澤田　そーですね。最近はmp3.comとかね、そういうところがあるんで、なにか方法もあるような気もします(笑)。

平間　それも考えたことあるんですけどね。あとはもう、皆さんの反響しだいで(笑)。

澤田　そういや、鉄板さんとこのサイト、最初はリアル・オーディオファイルだったんですよね。うぉ～、すげー聴きてぇ!とか思ってクリックしても、反応なし、とか(笑)。

鉄板　あ～、容量の問題がありまして(笑)。

澤田　いつのまにかゴージャスに。平間さんとこは、いつ行ってもレースの結果しか書いてなくて(笑)【註6】。

平間　音楽もやってるんですよ、ちゃんと(笑)。ただ、他アーティストの方の映像や音って、権利関係があって使えないんです……。

担当　発売も1周年ですし……それならば、記念ライブでもやりたいですね。

澤田　三軒茶屋駅前ライブとか!

担当　ファントム夏祭りとか!　できるといいですよねぇ……。

一同　ハァ～(ため息)。

微妙な盛り上がりを見せつつ、次号へ続く!




↑平間あきひこ氏とSisterMAYOさん。二人のユニットが"C.N.N."であり、『PC』では"モナリザ"という次第。



←鉄板兄さん。Tシャツの胸には、燃える真っ赤な文字で"rock and roll"!いつでもどこでもロケンロール魂を忘れないナイスガイだぜ!その左手薬指にはキラリとひかる指輪が。ちなみに"閣下"がおひとりおられるそうです。



↑『PC』発売告知ポスター(ポスターの日付にある"6月20日"は2002年の、だ!)に、サインをしていただいているところ。なんだか、鉄板兄さんがいちばん楽しそうだぞ!このモナリザ&鉄板サイン入り激レア(死語)ポスター、欲しい方は下記あて先まで!

【1】平間あきひこ氏とSisterMAYOさんは、C.N.N.(Cyber Nation Network)というユニットで活動している。これまで、『マスター・モスキートン'99』、『ビーストウォーズ2』などの主題歌を担当。ちなみに"モナリザ"は、元気の澤田氏が命名。
■C.N.N.公式Webサイト
http://www2.odn.ne.jp/~cal37340/
【2】松前公高氏。自身のソロ活動のほか、他アーティストの活動に多数参加。ゲーム方面では、『玉繭物語』『Kileak,the Blood』など、多くのゲームミュージックのCD化に参加している。
【3】究極スノーボードゲーム。2002年2月22日発売。
【4】某巨大掲示板のゲーム板、ファンクラスレッドにも、元気の澤田氏も個人的にチェックされているとのこと。
【5】もちろん、鉄板兄さんのCDも発売中。購入方法など詳しくは鉄板兄さんのWebサイトへ。
■鉄板氏公式Webサイト
http://www5d.biglobe.ne.jp/~teppan/
【6】平間氏は、趣味で"スーパーセブン"のレースに出場されている。元気の社長である浜田氏がレース仲間で、その縁から『PC』の仕事を担当されることになったとのことである。

帰ってきた『PC2036』。今月はついにユキが登場!



最近はSF頭からすっかり遠ざかってしまっているコジマです。間もなく1年経つんですねぇ、『PC』が世に出てから……。しかし、まだまだ連載?が続いているこの企画。凄いなぁ。すっかり趣味道の世界!いっそのこと攻略本、資料集出してくれないかなぁ、と思ってみたり。と、次回作のことを頭のすんごい隅っこのほうで考えながら目の前の仕事に追われる近ごろなのでした。イラストは1周年っぽいので!と言われてたんですが描いたらこんなになりました。近いうちにまた漫画でも描きます(´ー`;)。あぁ夏が来るまえには次作に取り掛かりたいな……。

●ワイアヘッズ通信

モナリザ(平間氏&MAYOさん)と鉄板兄さんのサイン入り"ちょー貴重PCポスター"を5枚プレゼント!応募は右記あて先まで!

お便り大募集
〒154-8528 (株)エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部「サンチャWIRED」係
ワイアヘッズ諸君のおたより募集中!「PC2036」で描いてほしいキャラや、次回作の要望も引き続き募集中!ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号の明記を忘れずに!

from 担当&ライター　担当「ページの都合で以下次号!　ネタはまだまだ盛りだくさん!」ライター「1周年記念なのに……座談会の連続企画って……太田さんと小島さん、登場してないし……」担当「まぁ、ほら、それはともかく、ついにモナリザの真実が!」ライター「ちなみにMAYOさんはソロで"ハレグゥ"の主題歌も!」担当「それなら、平間氏は"お料理行進曲"の作曲をされた人!」ライター「き、"キテレツ"ナリね!?」担当「そして"鉄板"兄さん、商業誌デビューです」ライター「シティーハンターのカッコじゃなかったですね……」担当「知らん人にはなにがなにやら……」ライター「あのぅ、ひとつ言ってもいいですか?」担当「何を?」ライター「ターボ最高!　イェー!」

ファミ通Xbox TOP10 協力店リスト

■北海道
ゲームアーク21 江別SATY店
ゲーマーズ 札幌店
スーパーテンコードー 旭川パワーズ店/岩見沢店/苫小牧店/名寄店/登別店
セントラルホビー
Mac Denkado 小樽店/帯広店/函館店
ヨドバシカメラ マルチメディア札幌店
■青森県
スーパーテンコードー 青森西店/青森本店/とうてつ駅ビル店/八戸本店/八戸沼館店/弘前本店/むつ店
トミー 十和田店/八戸店/三沢店
なかくま 弘前店/土手町店/中野店
マジカルステーション 黒石店
ルルイエCS館 TOMAS
Wonder GOO 柏店
■秋田県
ゲームアーク21 秋田SATY店
スーパーテンコードー 大曲店/大館店/角館花場店/本荘店/能代ハイパス店
クックシティビス 能代店
めにしAG 大館店/本荘店
Wonder GOO 秋田店/男鹿店/能代店
■岩手県
イワブチ 本店
COMG! 盛岡南サティ店
スーパーテンコードー 大船渡店/北上店/久慈店/二戸店
マジカルガーデン 水沢店
Wonder GOO 水沢店
■宮城県
ゲーマーズ 仙台店
シーガル 石巻店/泉ハイパス店/岩沼店/北仙台店/五橋店/長町店/ほえびい店/古川店/北四番店
シータショップ 仙台店
スーパースペースー 加美町店/気仙沼ハイパス店/古川ハイパス店
TVパニック 佐沼店
ベスト電器ルル [illegible]
Mac Denkado 仙台東店/仙台南店/多賀城店
ヨドバシカメラ マルチメディア仙台店
Wonder GOO 石巻ハイパス店/気仙ハイパス店
■山形県
クキクキ航大陸 南沼町店/南陽ヤマザワ店/山形南ハイパス店/山形大学前店
シーガル 山形店/米沢店
スーパーテンコードー 酒田店/鶴岡店/天童店/南陽店/山形北店
ファミコンクラブTOM 天童日店/西日町店
Wonder GOO 米沢店
■福島県
一休さん ベイシア白河モール店
シーガル 郡山店/ふくしま
スーパーテンコードー 新白河店/須賀川店/福島ハイパス店
ブックオフ 白河店
ブックバーゲン 新さくら通り店
Mac Denkado 郡山北店/平店
ヨドバシカメラ 郡山駅前店
Wonder GOO 小名浜店
■新潟県
ポムダッシュ
COMG! 荒川店/新発田川店/内野店/近江店/亀田店/豊栄店/五泉店/小出店/小千谷店/さつき野店/上越店/新発田店/中条店/新潟店/水原店/見附店/六日町店/燕三条店
ファミコンショップ テイル
マジカルガーデン 柏崎店/新潟空港通店
マジカルステーション 長岡店/三条ビスト店/白根店/東三条店/寺泊店
スメッタ 長岡大島店/長岡東口駅店
ヨドバシカメラ 新潟店
■長野県
アピアランド 飯田店/伊那店
一休さん ビルクォロー飯田クティ店/ビルクォロー伊那クティ店/ベイシアあづみの堀金店/ベイシア佐久平店/ベイシア更埴店/ベイシア佐野店
エイデン 飯田インター店/飯田店/伊那店/松本店/下諏訪店/豊科インター店
おもちゃのテムス
ゲーマーズ 長野店
ソフトハウスTOM 長野店
デジタルプレイス ダブルライン店
ドキドキ冒険島 長野店
トム 神川店
ノジマ 上田店/松川店
クスクリウスノム 本店
■群馬県
一休さん ベイシア安中店/ベイシア川場店/ベイシア太田店/ベイシア高崎店/ベイシア前橋みなみモール店/ベイシア伊勢崎店/ベイシア藤岡店/ベイシア前橋モール店/ベイシア渋川店/ベイシア吉井店/ベイシア館林店
クケム 安中店/太田駅東店
GAMECITY/001 前橋店
タイムクリップ 前橋店/高崎店
ヒスクカメラ 高崎東口店
ファミコンショップ大山 伊勢崎店
文具倶楽部 小山店/太田店/本店
リンクス 前橋本店
Wonder GOO 高崎店/高崎中居店/館林店/富岡店
■栃木県
一休さん ベイシア佐野店/ベイシア真岡店/ベイシア黒磯店/ベイシア矢板店
クケム 足利店/足利南店
三益堂 今市店/烏山店/大田原店
トキトキ冒険島 真岡店
ブックオフ 大田原店
ブックランド アレックス
マジカルステーション 国分寺店
Wonder GOO 足利店/鹿沼店/上三川店/黒磯店
■茨城県
石岡ビスケットイ
一休さん ベイシア神栖店/ベイシア下館店/ベイシア古河店
Jack 黒磯店
TVパニック 鉾田店
ブックトスト 下館店
ローランド 三和店/結城店
Wonder GOO 荒川沖店/石岡店/石下店/潮来店/鉾田店/佐久店/大宮店/守谷店/鹿島店/神栖店/鉾田店/下館店/古河COM店/高萩店/高浜店/つくば店/土浦店/土浦ビスタタウン店/取手店/那珂湊店/日立.大みか店/日立店/常陸太田店/日立川尻店/ひたちけうしく店/水戸中央店/水戸笠原店/水戸店
Wonder STATION 日立南店/ひたちなか店/古河店/竜ヶ崎店
■埼玉県
アントワーイ
一休さん ベイシア本庄店
エブリディ 上尾店
国匠堂 三郷店/鶴ヶ島丘店/BOOMS所沢店/本店
ゲーム天国 本庄店
さくらや 所沢西口駅前店/大宮東口駅前店
スーパーボックス キックス 深谷店
『やドキ冒険島 東川口店/所沢南店
スリス 浦和店/越谷店/NEW上尾店/草加店/東所沢店/三郷店/吉川店
ファミコンショップ太大郎 入間店/春日部店/上尾店/川越的場店/川越店/北坂戸店/戸田店/東岩槻店/鶴ヶ島店/東松山店/狭山ヶ丘店/草加店/北浦和店/鳩ヶ谷店/三郷店/東松山店/深谷店/ふじみ野店/吉川店/鴻巣店/富士見店
スズキスーパーハウス ピエロ
マジカルガーデン 東松山店
マジカルステーション スンプスーパー川口店/東浦和ファクトリー店/スーパースンプマー川越店
ミルスーミ 熊谷店
ニルキーミ 熊谷店
メディアプラザ ドリームクスクトリースン
りんでんぼうむ 志木南口店
ロムハウス 上福岡店/志木店
Wonder GOO 入間店/春日部店/北本店/鴻巣店/秩父店/東川口店
■東京都
スール 渋谷店/本町店
アイクールド 東大和店
AZ Market 背中店/立川店
HMV JAPAN/SHIBUYA
おもちゃの王国
キムタヤ 町田店パート2
ゲーマーズ 池袋本店/秋葉原店/立川店/本店2号館/町田店
ゲームスズ 東武練馬店
GAMES スーヤ
ゲーム天国 高田馬場店/竹ノ塚店
コヤマ 押上店/西小岩店
さくらや 池袋東口店/渋谷駅前店/新宿西口駅前店/新宿東口駅前店/新宿ホビー館/聖蹟桜ヶ丘店/武蔵小金井北口店
サンソウI
スー・クァン 石神井公園店/富士見台店
シークショップ 大泉店
スーパー2階店
ゾクトランドDuck 学芸大店
ススドランドGARAGE 西小山店
ゾクトランドぶんぶん 自由が丘店
大広堂 石神井店/三鷹店
ディクタス 八王子店
TVパニック 国分寺店
TVパニック 赤羽店
でんきのセスド 亀有店
東武百貨店 池袋本店 TVゲームスーアー
ドキドキ冒険島 亀有店
ノーサイド 国分寺店/富士見台本店
ノジマ 狛江店/自由店/小平店/恵比寿店/多摩境店/多摩センター店/NEW町田店/八王子南店/調布店
ハチスケ 大森店/蒲田店/多摩川店
ME0人島南店
ビックカメラ 池袋東口駅前店/池袋西口店/渋谷ハチ公口店/渋谷東口店/新宿東口店/新宿西口店/立川店/本店/有楽町店
ビッグイン
ファミコンショップ ピッコロ
ファミコンショップ マイティハウス
ファミコンショップ銀太郎 府中店/清瀬店/ひばりが丘店/東久留米店/八坂店
ファミコンハウス 小岩駅前店
ファミコンランド 赤羽店/光が丘店/光が丘公園店
ファミコンプール/ぱれ 練馬店/小作店/東大和店/福生店
ベニーレイン 高田馬場店
マジカルガーデン 昭島店/入山店/武蔵村山店
マジカルステーション トイザらス武蔵小山店/スンプマー高島平店/三鷹下連雀店/仙川店
マックスエンタテイメント シミズ本店 国分寺店/吉祥寺店
muracchi.co.jp
メディアポリス 新大久保店
モノテクール 調布店
もりたや 小金井店
ヤマギワソフト館
ヨドバシカメラ 上野店/池袋西口大ガード店/新宿西口本店/新宿西口本店/八王子店/マルチメディア錦糸町店/マルチメディア町田店
ロムハウス 国分寺店/高円寺駅前店/中野坂上店/西日暮里店
■千葉県
アドック 習志野店
おもちゃのまついや
GAMEいちばんかん 五香店
GAME&HOBBY キッド
QUIX ワンダー柏店
ディスクユニオン ピュウ柏店
ドキドキ冒険島 船橋店
ホビーランド キューク
マジカルガーデン 旭中央店/南流山店
マジカルステーション スーパースンプスー上総ニューリゾート店/スンプスー稲毛店
モトナクールド 京葉土気南店/東船橋駅前店/千葉店/船橋北口店/南行徳店
ヨドバシカメラ 千葉店
Wonder GOO あすみが丘店/江戸川台店/柏店/佐倉店/千葉鎌取店/天王台店/流山店/花野井店/市原店/八街店
Wonder STATION 四ツ街道店
■神奈川県
石丸電気 横浜店
一休さん 横浜サティTVゲームコーナー
おもちゃセンター アカシス
川崎駅前丸井 川崎店9Fゲームショップ
ゲーマーズ 横浜店
ゲームショップ ビーム
ComDock 大和鶴間店/上大岡店/湘南台店
シータショップ 厚木店/戸塚店/藤沢店/湘南台店
スクトランドBOSTON 藤沢店
ゾクトランドGARAGE 菊名店/新丸子店/日吉店
ゾクトランドぶんぶん 大和店/桜木町店/向ヶ丘店/溝の口店
ゾクネット 横浜西口店
高島屋 横浜店
ディスクユニオンピック 横浜店/新百合ヶ丘店/日吉本店
デジタルキッズ
テレビステ ふきみ野店/長後店
TVパニック 横浜鶴見店
トイまネピー クガミ店
トイクック 青葉台店/菊川店/大和店
ドキドキ冒険島 日吉店
ノジマ 愛川店/伊勢原店/逗子店/寺尾店/藤沢店/相武台店/溝の口店/相模大野店/湘南台店/戸塚山店/大船店/町田店/青葉台店/NEW鶴見店/NEW港北店/NEW平塚店/横浜店/希望ヶ丘店/緑ヶ丘店/綱島店
ビックカメラ 新横浜店/横浜西口店
ファミコンショップPaddy
ファミコンショップ銀太郎 横浜店
ファミコンブック ジョイズ
マジカルガーデン 湘南山手台店
マジカルステーション さつきが丘店/スーパースンプマー相模大野店/スーパースンプスー二俣川店/スーパースンプスー辻堂店/戸塚店/マックさがみ野店
マルチメディアステーション ゼロワン
メディアポリス 平塚店/相模原店/柳町大野店/東野台店/十日市場店/日吉本町店/厚木店
ヨドバシカメラ 京急川崎駅前店/横浜上大岡店/横浜駅前店
ロムハウス 大和店/大船店/鶴見店/戸塚店/宮前平店
Wonder GOO 厚木店/つきみ野店
■山梨県
おもちゃのイチノセ
おもちゃのスルガ・A
ComDock 竜王ハイパス店
TOYSクリちゃん 湯村店
ノジマ 上野原店/甲府店/塩山店/富士吉田店
■静岡県
エイデン 浜松本店
エスポス 沼津店/富士店
スマーゾン 静岡インター店/清水店/藤枝店/浜松アリーナ店/焼津店/島田店/三方原店/三島店
ゲームショップぱる きがわかわ本店
スーパースンプスー 浜松店
TVゲームショップ ドラゴンキッズ
ノジマ 伊東店/掛川店/島田店/清水店/北島店/静岡店/藤枝店/沼津店/富士店/浜松店
PARADE 掛川店/磐田店/浜松町店/三方原店/西浜松店/浜北店/浜松南店/袋井店/三方原店
ファミーズ 磐田店/BOOK ONE店
ファミコンランド 静岡店/焼津台店/清水店/富士店/島田店/本店
ホビヨン 富士店/富士宮店
マジカルガーデン 掛川店/千代田店/浜松高台店
マジカルステーション スンプマー浜松店/スンプマー浜松店
スディスポリス 藤枝店/沼津店/富士宮店/駿河店/清水店/磐田店/袋井店/静岡北店/富士店/御殿場店/富士宮駅北店/三島店/焼津インター店
大村文具 藤枝店/三島店/千二本店/本店
Wonder GOO 掛川店/藤枝店/磐田店/御殿場店
■愛知県
一休さん ビルクォロー岡崎サティ店
エイデン 西尾店/安城店/大府店/小牧店/ワンダー店/豊明店/春日井店/瀬戸店/中津川インター店/千種店/豊橋店/刈谷店/岡崎店/豊川店/一宮店/岡崎北店/長久手店/西尾店/豊田店/本店2F/トヨタ大曲店
オタマキー 刈谷店/豊田前店/千代が丘店/中村公園店/中豊町店
おとわや カリヤ店
おもちゃのジョンズ アスティ店/千代田店
おもちゃのデンスーク 江南店
おもちゃの国 ブレーメン
GROOVE! 岡崎本店/豊田店
ゲーマーズ 名古屋店
ゲームステーション64ビット EAST/WEST
ゲーム倶楽部 安城店/小牧店/長久手店/比良店
スンプマー 小牧店
豊田 本店
スーパースンプマート 大府店/ガタウン/豊田セルビ/刈谷店
センキ 尾西店
ディスパ 岡崎店
TVゲームクジラ
日本
トップカメラ 本店
ドリームランド 豊明店
ハイパーウスミスンゲ 上和田店
ビスタガレージ 江南店
ファミーズ 岡崎店/安城店/豊田店/知多半島店/西尾店/豊川店/春日井店/豊橋店/半田インター店/蒲郡店/名駅店
ファミスンプラザ びっぷBOY'S
ファミコンプラザ 豊橋店/豊川店
ホームエキスポ 豊田店/刈谷店
ポニータウン GAME CITY
MAG MART 小牧店/一宮店/一社店/公中店/南知多店/西尾店/豊明店/高蔵寺店/津島店/豊川店/豊田リスク店
マジカル 豊川店/蒲郡店/西尾店
マジカルガーデン 石川橋店/一宮北店/豊橋店/豊橋インター店/高蔵寺店/刈谷店/江南店/岩倉店/春日井店/豊川店/岡崎インター店/岡崎店/岡崎北店/稲沢店/中川店/東浦店/西尾店/碧南店/豊田店/守山店/犬山店/ワンダーシティ店
マジカルステーション 小牧店/石尾張店/豊橋店/一ツ屋店/はるひ店/ベル/三河店
マツナカ本店
ヤマスワスクイ ノルク店
Wonder GOO 小牧店/岩倉店
■岐阜県
一休さん 三徳店
エイデン 大垣ベルプラザ店/可児店/各務原店/岐阜オーキッドパーク店/関店/瑞浪店/多治見インター店/羽島店
株式会社ユーワン ユーワンストア
キクヤ ビデオ店
GAME SEVEN
スンプスーI 可児店
Gパワーズ かがしま店/関店/岐阜北店
ファミコンGP
ファミコンキッズ
ファミコンジャンクル
ファミコンランド ハッピーはずみ店
MAG MART 岐阜店/各務店
マジカルガーデン 可児店/岐阜県店/多治見店
マジカルステーション 各務原店/グロスアミューゼ郡上八幡店/三重県本店/関店/上新店/マーゴ店
RUSH
■三重県
一休さん ビルクォロー名張サティ店/ビルクォロー桑名サティ店
エイデン 桑名イオンタウン店/鈴鹿店/津店/名張店/松阪店
ゲーム遊館 四日市店
スーパースンプスート 四日市店
スーパーランド 四日市店
吉本市場 学園前店
マジカルガーデン 白子店/松阪店/白鳥大山田店/四日市店
マジカルステーション 鈴鹿店/シェトワ桑名店/ジャスコ四日市店/富洲原店/桑名店
Wonder GOO 伊勢店/上野店/大台店/亀山店/桑名店/鈴鹿店/津店/松阪店
■滋賀県
一休さん ビルクォロー近江八幡サティ店
ザンホームビデオ 彦根店
遊スン 堅田店
Wonder GOO 日野店
■和歌山県
おもちゃスン 和歌山店
スキスアイ 御坊店
トイまホビー よい一
ミススケ 田中通販本町店
■石川県
ゲームプラザ元気102 野々市店
TVパニック BOOK BOX御経塚店
ハビルスSOFT館
マジカルステーション トイショップみずの
UnBEAT テクス店/野々市店
Wonder GOO 金沢店
■京都府
一休さん ビルクォロー福知山サティ店/ビルクォロー向日町サティ店
株式会社あさだ
ゲーマーズ 京都店
ゲームアーク21 北大路ビブレ店
ゲームステーション ハイパーニューテイブ 大宮店/伏見店/西院店
ザウルス 宇治店/山科店/上桂店/大久保店/福知山店/長岡京店
タカクI・イ 醍醐店
ファミコンクラブ ビ・ドリーム
ファミ!ブクルス 山科店
マジカルガーデン 新田辺店
マジカルステーション 亀岡店/伏見桃山店
スディスショップギース 京都天神前駅前店/西院店
■石川県
COMG! 加賀店/小松店
三共ジューシン もとまち店キッズランド
ゾクトランド 金沢店/ルネス金沢店
ファミーズ 野々市店/金沢店/きくらい店
■富山県
GROOVE! 富山掛尾店
ゲンキランド 黒部店/高岡店/富山店
三共ジューシン とやま本店ディスクピア/pitONE高岡店キッズランド/pitONE富山本店キッズランド
シャトル 高岡店/富山店/小杉店/魚津店/砺波店/富山駅前店/二口店
ゾクトエンターテイメント 滑川店
ハイパーゲキランド 富山店
ファミコンボックス
■福井県
スカイポスト IIア スバ店
おもちゃのスリス
おもちゃの王様デカ アミ店/ベル店
クイト模型 福井店
三共ジューシン pitONE福井本店キッズランド
ファミーズ てんとうむし店
ファミコンショップ063 福井店/鯖江店
■大阪府
一休さん 枚方ビブレTVゲームスーサー/ジョイマックス吉崎ビブレ店/ビルスクロー南茨木サティ店
スッッツアイ 住吉店
ギョンスター 堺店
近鉄百貨店 阿倍野店
ゲーマーズ なんば店
ゲームショップむげにゅ 平野店
GZ クジラ
トラコンワールドクラブ 天満店/九条店/鶴見店/豊中店
なかよし 九条店/キワイティウ/茨店
ニシダヤ 富田店
ビックカメラ なんば店
ファ!スンショップイーグル 南大阪店
ファスタワールド 高槻店
ホビーアイランド
マジカルステーション 堺店
ミススケ 和泉府中店/高槻店/枚方店/八尾店
スディアCITY 江坂店
ヨドバシカメラ マルチメディア梅田店
遊スン 茨城店/高槻店
Wonder GOO 豊北店
■兵庫県
一休さん ビルクォロー西神中央サティ店
トれよん 立花店/西神中央店
フロベェー 垂水店
ゲーズーズ 三宮店
ゲーマーズサポーターBUG 芦屋店/打出店/塩屋店/西明石店/石川台店/大久保店
ゲームショップスピーワン
ゲームじょうぶ市場
ゲームチェンジ(G.C)
デスバキ冒険島 西宮店
ドクゴンクールノクククク 明石店/加古川店/姫路店/西脇店/土山店/東加古川店
POWERスディスCITY 神戸駅前店
クス!ーズ サンクス大久保店/サンクス伊丹店/サンクス三田店
ステイスCITY 加古川店/西宮店/姫路店/尼崎店/元町店
ノキョク! 伊丹店
モーモーランド 姫路店
遊スン 加古川店/西宮店/明石店/垂水駅前店/姫路スキュスト店
Wonder GOO 伊川谷店/伊丹店
■広島県
おもちゃマン 安芸店
ゲームアーク 尾道店/呉店/東広島店/三原店/福山店
COMG! 本店
TVゲームショップ ソフトムソウ
はとや カガス横店
マジカルガーデン 呉店
遊スン 福山店
■岡山県
ゲースーズ 岡山店
コトモ館 ピア店
ベスト電器LIMB 倉敷本店
スティオノ 岡山
遊スン 津山店
Wonder GOO 東岡山店/岡山店/倉敷店/水島店
■鳥取県
ファミコンショップブルック 米子店/鳥取店/倉吉店
遊スン 米子店
■島根県
遊スン 松江店
■山口県
ゲームスーク21 防府SATY店
COMG! 岩国店
マジカルステーション 徳山店/宇部店/山口大学前店/山口大学前店
■香川県
一休さん 宇多津ビブレTVゲームコーナー
ゲームアーク 高松店/丸亀店/観音寺店/坂出店/善通寺店/丸亀店
マジカルガーデン 高松太田店
Wonder GOO うたづ店/丸亀店
■徳島県
ゲームショップニュースピード 徳島店
シータショップ 鳴門
TVゲームランドZERO 藍住店/徳島西店
TVパニック EAST徳島店
■高知県
EVE 佐川店
ゲームスーク 高知店/野市店
マジカルガーデン 高知店
マジカルステーション 安芸店/ひとなりの店/野市店
Wonder GOO 高知店/土佐店
■愛媛県
COMG! 松山南店
ファミコンスーパーZ
ベスト電器LIMB 松山本店7階
Wonder GOO 新居浜店
■福岡県
AMA
ゲームスース21 大野城SATY店
株式会社 丸和作業ワンドル
福岡屋 本店
ゲーマーズ 博多店
ゲーム・ザ・モンスター 小倉店/新宮店
ゲームカレージネス! 新宮店
ジョイン 福岡店/香椎店
ハルラック 小倉店/小倉東店
ビッスカメス 天神店
ファミコンワールド 前原店
ブックスラーションII前原店
ブックスーケン 志免店/宗像店
ベストビデオ 西新店
ベスト電器LIMB 福岡本店
マジカルガーデン 飯塚本店
マジカルステーション 大牟田店/八女インター店
スディアアイン 小倉店/門司店/筑紫野店/小郡店
福岡県芥屋新宿店(でくおもちゃ王国センター大牟田本店)
■佐賀県
佐賀屋 佐賀店
BANS
ファミコンハウス 伊万里店/鹿島店/武雄店
ファミコンワールド 唐津店
マジカルガーデン 佐賀北店/鳥栖本店
■長崎県
クエスト 西諫早店
ゲームショップ ノムスーヤ
佐世保ゲーム館ジスキ 大野店/大塔店/下関店/日宇店/本店
ファミコンハウス 長崎浜町店/諫早店
スディアクラブ 大村店
遊ING 大野店/大村店/花丘店/諫早店/長崎店
■熊本県
ゲームアーク21 クリスタルモール熊本店
ゲームショップNスト
ランランド 熊本店
チャレンジャー 健軍店
ファミコンショップスンライト 武蔵ヶ丘店
マジカルステーション 宇土店
マルチステーションショップTOM 山鹿店
遊ING 行本店/熊本店/大津店
■大分県
株式会社トスバ
ゲームミュージスム 下郡店
JOYーランド 明野店/府内店
スマイルジョイ
TVチャンプ 中津店/大分店/鶴崎店/日出店/別府店
ページスム
ベスト電器LIMB 大分店
マジカルステーション 大分本店/大分宮崎店
■宮崎県
おもしろランドキャンプ 延岡店
ベスト電器LIMB 日向店
ベスト電器LIMB 都城店
■鹿児島県
おもしろランドキャンプ 伊敷店/太田店/川内店/西田店/鹿屋店
ぜらっぱ堂
ファミチラス 国分店
スギすの店 西駅店
Wonder GOO 鹿屋店

wanpaku 全店
JUSCO ゲーム取扱い店
イトーヨーカドー ゲーム取扱い店
Game TSUTAYA 全店
GameStand 全店
ゲオ 全店
カメレオンクラブ 全店
Sofmap www.sofmap.com 全店
Daiei ゲーム取扱い店
ハローマック 全店
TOPBOY 全店
ビックカメラ ゲーム取扱い店
ヨドバシカメラ ゲーム取扱い店
7-ELEVEN 全店
FamilyMart 全店
サークルK 全店
sunkus 全店
スリーエフ 全店
四国スパー 全店
LAWSON 全店

編集長日記

欧米での盛り上がりは日本では実感しにくい。
人気作がもっと移植されればいいのにねぇ。 VOL.07

アメリカのE3ショウにみる、日本とは少し違うゲーム業界地図とXboxの盛況ぶり

スゴイゲームも多数あるが

「新ハードもなく、続編ばかり」。

E3ショウ――アメリカ最大規模のゲーム関連トレードショウの、今年の率直な印象だ（厳密に言えばソニーのPSPなどの携帯型新ハードはあった）。また各社の発表会やブースの大きさ、その内容を例年と比べてみると、世界では業界地図が大きく変わりつつあることも実感した。

SCEの発表会は今年も圧倒的だった。SCEアメリカのヒライ社長は、今年もゲーム機の王者としてPS2がいかに売れているかを強調。加えて『グランツーリスモ4』などの超大作とPS2の値下げも発表した。発売は来年末だが、携帯ゲーム機PSPも概要のみ公開。ソフトではXbox Liveの強敵である『SOCOM II』もある。米国ゲームソフト最大手のEA（エレクトロニック・アーツ）はスポーツゲームのオンライン版はPS2独占、発表会場ではタイガー・ウッズまでネット対戦した（結果は負け（笑））。

対して任天堂の発表会は少々寂しかった。日本では好調なゲームキューブ（GC）だが、世界的にはXboxに負けておりサードパーティ離れが激しいとも聞く。岩田社長をはじめとする、謙虚すぎるようにも思える発言。『マリオカート』は本当におもしろいし、GCとGBAの連携を強調した『ゼルダの伝説　4つの剣』や『パックマン』も悪くはない。だが、『マリオ』や『ゼルダ』を控えていた去年に比べると、少々小粒感は否めない。『メタルギアソリッド』もPS2は独占的に『3』なのに、GCは外伝的なもの。任天堂にTVゲームの楽しさを教えてもらったファンとしては胸が痛い。来年は自信に満ち溢れた笑顔に再会したい。

ソフトメーカーでは、セガブースが昨年までに比べてとても小さく、これまた寂しい。アタリ（インフォグラム）やアトラスも、ミーティングルームだけの出展。一方カプコンやコナミは、E3直前に独自の発表会も開催、新規タイトルも多く、日本メーカーとしては活気を感じた。

海外ではいまだにPCゲームも強い。『Half-Life2』や『Ever Quest II』、そして海外ではXbox Liveでも登場する『DOOM III』などが目立っていた。またノキアは携帯電話ゲーム機N-Gageを大々的に出展。遊ばせてもらったらナカナカいい感じなのだが、残念ながら日本での発売予定はない。

さて、肝心のXboxとマイクロソフトだが全体的にかなりがんばっていたと思う。

『HALO2』は本当に凄い。スピーディーでバラエティーに富んだ超大作を思わせる展開。あらゆる面で非常に高いレベルにあり、今回のE3ベストと言う人も多い。そして『トゥルーファンタジーライブオンライン』とテクモの『NINJA GAIDEN』も凄い。この3本はどれも開発者のプレイによるデモンストレーションを見ることができたが、その場にいたら誰でも「いますぐ遊びたい!!」「XboxとXbox Liveを買う!!」と思うのではないだろうか。ほかにも英国レア社の3本、ピーター・モリニューが総指揮をする『Fable』と『BC』、『GT4』よりカッコいいという人も多い『Project Gotham Racing 2』など、話題作が多かった。

また日本のマスコミ向けパーティでのみ映像公開された『魔牙霊』（マガタマ）も要注目だ。日本のMS初の完全社内開発タイトルで、元スクウェアで『ファイナルファンタジーIX』のメインプログラマーを務めた川井博司さんがプロデュースをしている。日本人に向けた爽快なアクションだ。

ゲーム以外ではPS2にあわせてアメリカでの本体価格を下げたり、コントローラーのカラーバリエーションもついに出る。新発表のサービスや製品もいろいろと発表されたが、残念ながら日本ではどうなるか不明な点も多い。Xbox Liveの進化は、連携する腕時計型の携帯情報端末SPOTなどが日本で発売未定だったり、XSNも野球やサッカーのゲームが現状MSタイトルにはない。『MUSIC MIXER』も、カラオケなどの楽しみかた日米では違うため「出すときは違った形で」と、考えられているからだ。とはいえこれらは欧米を中心に、Xboxの弱かった部分を強化する武器になることは確かだ。マイクロソフトの発表会はゲーム中心、ブースも昨年の倍近くもあった。日本のXboxファンとしては、海外での盛り上がりを、なんとか日本にも伝播することはできないものか？　その一言に尽きるように感じている。

さて、冒頭で「続編ばかり」と書いたが、実はオリジナリティーあふれる新作が皆無だったというわけではない。ただ完全な新作は、ハードメーカーなどの大手が大々的に発表しない限り注目されにくく、埋もれてしまうのだ。そういった意味ではSCEのデジタルカメラを使用したシンプルなPS2用アクションゲーム『eye TOY』に注目している。単純だが純粋に燃える。この原型は最初2000年9月にロンドンで開催されたECTSショウで発表されたが、3年ほどをかけてようやく商品化にこぎつけたモノ。技術的には1999年にアーケード版が登場したセガ/ソニックチームの『サンバDEアミーゴ』に触発されたものと思われる。ゲーム開発の道も一日にしてならず、継続は力なり、というわけだ。

5月1日(木)
日本だって考えているぞ!!

日本のMSで要職にある方々にヒアリングを受ける。日本のファンに向けたさまざまな独自企画の検討もしているのだ!!

3名様にプレゼント!!



←MSのATG（開発技術サポートチーム）の鈴木さんと会食の際にゲット!! 実用性は少々？だけどXboxロゴ入りのレアな電動歯ブラシだ、欲しい方は「編集長日記7月号」係まで。6月30日必着。

5月3日(土)
コナミ様の御厚意で巨人戦

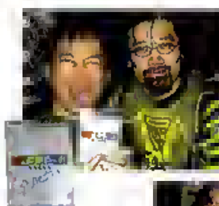
コナミの北上執行役員専務に巨人-広島戦を招待していただき、Eb社長の浜村たちとともに参加。楽しかったです！



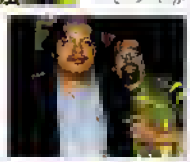
←前半は巨人が苦戦。で、たそがれる巨人ファンの週刊ファミ通、バカタール加藤。でも後半は盛り返し8-7で巨人勝利!!

5月8日(木)
「GIFTPIA」記念パーティ

ゲームキューブ用RPG『GIFTPIA』開発のスキップの西さんから発売記念パーティに招待される。ノリがいいです!!



←ラブデリック時代から、西さんのパーティはいつも楽しい。パッケージにサインもしてもらっちゃいました♪



→Iytoの飯野さん。セガの中さん、水口さん、牧野さん、柴田亜美先生なども参加。

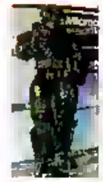
5月9日(金)
江頭2:50編集部乱入!!



←さすがプロ、つねに大爆笑。江頭Tシャツにサインをもらっているのは本当に江頭ファンの外部デザイナー北山さんです。

5月12日(月)～16日(金)
E3で出会った人とモノ

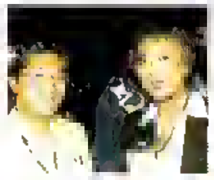
E3は本当に発見と喜びの連続。でも期間も長く時差もありヘトヘトです。



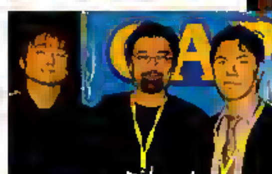
→「HALO」マスターチーフのフィギュアが密かに展示。出来がいいので日本発売切望。



↑左から「TFLO」を開発しているレベル5の赤坂さん、日野社長、田中さん。プレゼンをみたら誰だって絶対に欲しくなるってば!!



←MS発表会でソニックチームの中社長とアミューズメントヴィジョンの名越社長。中さんはスポンジボブが気になる!?



→カプコン発表会でスーツ姿の「ディノクライシス3」の小林さん（右）と、なぜか眼が赤い「鉄騎大戦」の稲葉さん（笑）。



←MLBドジャース戦をカプコン広報の萩原さん、週刊ファミ通の酒井K太と。

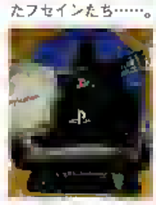




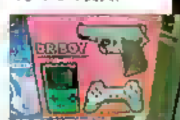
←↑超アダルティ!!なアイドスのパーティ。上機嫌の本多社長と広報・高橋さん。



→E3会場でゲリラ的にチラシ配布していたフセインたち……。



←今回唯一もらえたカバンはソニーのパーティにて。かなり丈夫。



→LAの治安の悪いエリアにあるおもちゃ問屋でみつけた怪しいゲーム機。



相沢浩仁 | KOJI AIZAWA THE EDITOR IN CHIEF OF FAMITSU XBOX

スウェーデンのゲーム雑誌『SUPER PLAY』から日本のXboxの現状とセガの混乱についてコメント依頼。北欧でも日本のゲーム事情は気になるんだね。ファミ通.comメールマガジン(月曜)、Official Xbox Magazine(USA/UK/他)、Joypad(France)等にも毎号コラムを執筆中。本誌編集長。

本当のホンネ 取材に新しいデジカメを持っていくと、米国MSでゲームソフトを統括しているエド・フリーズ副社長は、いつも「ちょっと見せて」と言う。「フムフム光学12倍でスタビライザーつきかぁ♪ コージ、じつは今日、ボクの誕生日なんだけど？（笑）」。ピーター・モリニューも同じ。「ついにコージと同じのを買ったよ」とか。気になるのね。

PC GAME TOPICS

話題のパソコンゲームをチェック!

魅力的なキャラクターたちがくり広げるドラマと、ストイックな難易度のシミュレーション部分が共存したゲーム。難易度"EASY"が用意されているのは、伊達じゃない？

エンジェリックヴェール

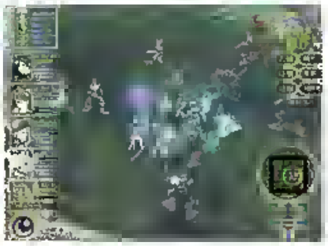
■販売元：エレクトロニック・アーツ
■発売元：クロムシックス
■ジャンル：シミュレーションRPG
■価格：6800円（税別）　■発売中（4月24日発売）
■スペック：▼OS：Windows98以降　▼CPU：PentiumⅡ400MHz以上（PentiumⅢ800MHz以上推奨）　▼メモリ：128MB以上　▼HDD：1GB以上の空き容量　▼ビデオカード：VRAM16MB以上でDirectX 8以上に対応したビデオカード（GeForce2MX以上推奨）

戦略重視のファンタジーシミュレーションRPG!

このゲームは，剣と魔法が登場するようなファンタジックな世界を舞台としたシミュレーションRPGだ。イベントシーンでは魅力的なキャラクターが多数登場するため，キャラクターやシナリオ重視のゲームと思われがちだが，シミュレーションゲーム部分における戦略要素も奥深い。漫然とプレイしているだけでは，最初の戦闘すら勝利できないぞ。

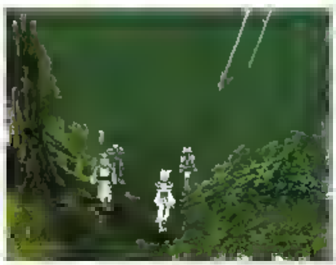

⬆3D上でリアルタイムに進行するイベント。キャラクターの表情はCGで表現する。


⬆移動はマップ上で行う。一度クリアーした地点でも"掃討"を選択すれば再び挑める。


⬆戦闘シーンでも，イベントシーンと同じクオリティーのグラフィックで描かれる。

イベントを盛り上げる3Dデモシーン!

ゲーム中に登場するすべてのイベントシーンには，3Dのキャラクターが登場する。各キャラクターたちは台詞に合わせて細かい動作を行うほか，台詞とともに顔のテクスチャーマッピングも細かく描き替えられ，心理状態をうかがい知ることもできる。なお，イベントの途中では選択肢が表示されることもある。選んだ選択によってはゲームのストーリーが大きく変化する可能性もあるぞ。


⬆キャラクターの細かな動きはもちろん，背景や光の演出も美しく表現されている。

ウェイトターン制の戦闘シーン

戦闘シーンでは，各キャラクターに設定された"敏捷さ"の高い順に行動が可能になるウェイトターン制となっている。このため，ひとりの敵を複数の仲間で集中攻撃しようと思っても，敵の敏捷さが高いと止めを刺すまえに逃げられてしまうこともあるというわけだ。


➡画面左上に表示されている表が，行動可能になるキャラクターの順番だ。

戦闘コマンドは3ステップ

戦闘における行動指示は，3段階に分けて入力することになる。まずはキャラクターの移動先を決定し，つぎに行動内容を選択する。このとき，たとえば物理攻撃を選ぶと"通常攻撃"，"自分の部下も一斉に攻撃"などの選択肢が出現し，詳細な行動内容を選択することができるのだ。



勝利すると……

各戦闘に設定された"勝利条件（敵を殲滅せよ，など）"をクリアーすると，勝利扱いになる。勝利はただシナリオを進めるという目的だけではなく，戦闘内容によってはキャラクターが成長したり，仲間を増やすという目的もあるため，できるだけスマートな勝ちかたを心がけたい。場合によっては，ゲームプレイを最初からやり直すなんてことも？


⬅倒した敵から得た経験値により，使用したキャラクターが成長していく。


➡戦闘に勝利すると，配下が増えていく。仲間は多いほど戦闘が有利になる。

もちろんフルボイス! OP&EDアニメーションにも注目!

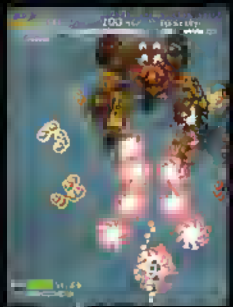
ゲーム中の随所に挿入されるイベントシーンなどでは，主要キャラクターたちが音声で台詞を読み上げてくれる。出演している声優さんは，ほとんどがテレビアニメなどに出演しているメジャーな方々なので，聞き覚えのある声ばかりだろう。3Dで描かれたキャラクターの動作や表情による演出に，声による演技が加わることで，よりドラマチックなイベントシーンを楽しむことができるのだ。なお，オープニングやエンディングには，アニメーション作品風のムービーも収録されているぞ。これだけでも買う価値があるかも!?


オージェル
CV：萩原秀樹


フィオ
CV：飯塚雅弓


レビオーダ
CV：冬馬由美


⬆オープニングアニメのクオリティーは，テレビアニメのそれと同等かそれ以上だ！



式神の城Ⅱ

■発売元：タイトー（開発：アルファ・システム）
■ジャンル：シューティング
■好評稼動中

ARCADE GAME Front-line
ゲームセンター最新情報コーナー

今回紹介するのは本格派シューティング『式神の城』のシリーズ第2弾だ。特殊な性能を持つ式神攻撃を使いこなし、異界の敵をなぎ倒そう。

新キャラクターが加わって大幅パワーアップ！ "式神"を使いこなしてシューティングの王道を極めよ!!

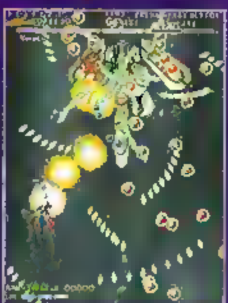
人気シューティング『式神の城』は、深い世界観と新新なゲームシステムの融合が魅力。シリーズ2作目となる本作でもその魅力は健在だ。NAOMI基板の採用によって、グラフィックの美しさは大幅に向上。新キャラクターとしてロジャー・サスケ、ニーギ・ゴージャスブルーが追加され、ボリュームはさらにアップしている。

奥の深さを生むテンションゲージシステムは本作でも採用されている。敵に接近して倒せば高得点となるため、そのパターン作りが熱い。マニアにも楽しめる内容になっているが、ゲーム自体の難度は低めに抑えられている。新規プレイヤーにもやさしいのでお薦めだ。

ロジャー・サスケ



光太郎のライバルを名乗るUSA忍者。式神を使うと浮遊機雷を発生させる。爆風を当てて敵を破壊しよう。



➡機雷の威力は全キャラ中トップクラス。ショットの横幅が狭いので注意。

ニーギ・ゴージャスブルー



ある男を捜してこの世界にやってきた少女。式神を発動すると前方にバリアを展開し、敵弾をはね返す。



⬅式神攻撃は敵の攻撃が激しいほど威力を発揮。通常攻撃は幅の広がるリング弾。



⬆敵弾にかすりながら高得点を目指そう。8倍だとさらにボーナスが加わる。

組み合わせてデモシーンも変わる!?



光太郎とロジャー

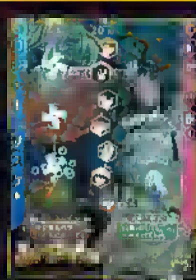


光太郎と小夜

⬆⬅ふたり同時プレイの場合、デモのセリフが変わるのに注目。光太郎と小夜の関係など、隠されたストーリーが明らかになるぞ。

どちらを選ぶ？ 壱式と弐式

本作の最大の特徴は、各キャラクターに壱式と弐式という2種類の仕様があることだ。壱式と弐式では式神攻撃の性能が大きく異なっている。たとえば日向の雷球は壱式では前方3方向に発射されるが、弐式では5方向に発射される。壱式に比べると弐式は雷球がふたつ余分に発射されるが、そのぶん1個当たりの雷球の威力は低いのだ。それぞれ一長一短があるので、吟味して選ぼう。



⬅キャラクターセレクト時に、壱式と弐式の違いが説明される。この説明文を見逃さずにチェック！



➡金の仁王剣は壱式は3本、弐式は2本。壱式は回すように操作し、弐式は上下に降って斬る。

玖珂光太郎



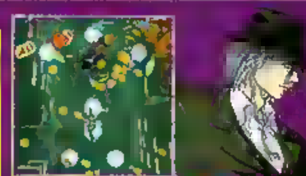
新しい人類の決戦存在。追尾する式神が初心者に使いやすい。

結城小夜



かつての決戦存在、いまは悩める乙女。通常攻撃が広範囲をカバー。

日向玄乃丈



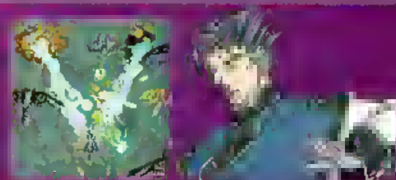
いまどき珍しい硬派の探偵。敵にロックする雷球を式神とする。

ふみこ・オゼット・ヴァンシュタイン



黄金銃を持つ年齢不詳の魔女。式神攻撃は一点集中型で威力が強い。

金大正



義に厚い道師服の男。式神の仁王剣は操作性が独特でテクニカル。

X COMING SOON

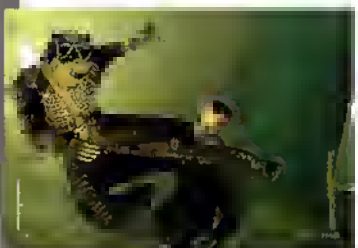
締切ギリギリのほっかほかのXbox新着情報をお届け！

映画ファンが心待ちにしている映画『マトリックス リローデッド』。今回紹介するゲーム版は、そんな映画に負けない爽快感が味わえる1作なのだ。

ENTER THE MATRIX

発売日	6月19日発売予定	価格	6800円（税別）
発売元	バンダイ	その他	―
ジャンル	アクション		

'99年に劇場公開され、全世界で大ヒットを飛ばした記念碑的映画『マトリックス』。この6月には続編にあたる『マトリックス リローデッド』が公開されるが、ほぼ時を同じくして、『マトリックス』の世界観をモチーフにしたゲームソフトが発売されることになった。とはいえ、本作はただの映画のゲーム化というわけではない。ゲームの脚本と専用ムービーの監督を、あのウォシャウスキー兄弟が手がけるなど、映画と同じ俳優&スタッフが起用されているのだ。ゲームに負けないクオリティーが約束されたも当然だ。



⬆➡一世を風靡したワイヤーアクションもゲームでしっかりと再現されているのだ!!

『マトリックス』の世界観を忠実に再現!!



ゲームはここまで映画に近づいた!!

映画『リローデッド』の世界を舞台に展開していく本作では、映画と同じ舞台が登場する。実写と遜色のない出来栄えのCGに驚愕せよ!!



⬅地下通路も見事に再現。質感といい、色合いといい凄すぎる。

ゴースト





⬆プレイヤーはゴーストかナイオビを選択可能。彼らに合わせたストーリーが展開される。

ゲーム版の主人公のひとり、ゴースト。映画では、キアヌ・リーブス演じる"ネオ"の同志といった役どころだった。映画のエピソードの陰で、ゲーム版では大活躍!? アンソニー・ウォンが演じている。

ナイオビ

モーフィアスの元恋人である彼女。ゲーム版では、元彼に負けず劣らぬアクションを披露!? 演じるはジャダ・ピンケット・スミス。





⬆映画では出番の少なかった彼女だが、ゲームでは大活躍。かっこいいアクションを披露。

シューティング&カーチェイスなども!!

映画『リローデッド』と補完関係にある本作では、映画に負けないストーリー性を追求すべく、さまざまなゲーム性が盛り込まれている。ストーリーの展開によっては、アクションはもちろん、シューティングやカーチェイスなども楽しめるのだ。



⬆カンフーアクションもきっちり再現。気分はもう、キアヌ・リーブス!?



⬆場合によってはシューティングも楽しめる。銃撃戦も『マトリックス』の魅力のひとつだけに、ファンにはうれしいところだ。



➡『リローデッド』ではカーチェイスも話題だが、ゲーム版でもしっかりと楽しめる。

今年は"マトリックスイヤー" 映画とはどのようなリンクが!?

映画は2作目に続き、今冬には3作目『マトリックス レボリューションズ』も公開予定。2003年はまさに"マトリックスイヤー"の趣きだが、ゲームと映画のリンクにも注目したい。ゲーム中にある特定の条件をクリアーすることで、3作目のヒントやイメージ画像を見ることができるぞ。



⬅映画&ゲームで『マトリックス』の年だ！

※画面はPS2版のものです。

X Schedule
新作ソフト発売スケジュール

スケジュールは5月20日現在のものです。

発売日	タイトル名	メーカー	ジャンル	価格	5.1ch	HDTV	Live	推奨
2003年5月発売のソフト								
29日	大戦略VII	クールキッズ	シミュレーション	6800円	●			全
	カンフー パニック	マイクロソフト	アクション	5500円	●			15
2003年6月発売のソフト								
12日	MechAssault	マイクロソフト	シミュレーション	6800円	●		●	全
19日	ENTER THE MATRIX	バンダイ	アクション	6800円				未
26日	ディノクライシス 3	カプコン	アドベンチャー	6800円				15
	C.A.T~サイバーアタックチーム~	メディックス	アドベンチャー	6800円				未
2003年7月発売のソフト								
3日	ヒットマン：サイレントアサシン	アイドス・インタラクティブ	アクションアドベンチャー	6800円				未
17日	ブラッディロア エクストリーム	ハドソン	格闘アクション	6800円				未
	MotoGP URT2 Online Challenge	マイクロソフト	レース	6800円	●	●	●	未
7月	レイクマスターズ	カプコン	スポーツ	6800円				未
2003年8月発売のソフト								
7日	機動妖精 雷風~妖精の舞う空~	アクアシステム	フライトシューティング	5200円	●			全
	レンタヒーローNo.1	クールクール	アクションRPG	5800円	●			未
5月	CIRCUS DRIVE	カプコン	レース	6800円	●			未
	Midtown Madness 3	マイクロソフト	レース	価格未定	●		●	未
2003年夏発売のソフト								
	エグザスケルトン	キキ	アクション	価格未定				未
	ピストロ・きゅーぴっと2	サクセス	シミュレーション	価格未定				全
	ピストロ・きゅーぴっと2 特別版（仮題）	サクセス	シミュレーション	価格未定				全
	ぷらすぷらむ2	TAKUYO	パズル	6800円			●	未
2003年冬発売のソフト								
	ソニックヒーローズ	セガ	アドベンチャー	価格未定				未
	DEAD OR ALIVE Online	テクモ	格闘アクション	価格未定	●	●	●	未
	加奈~いもうと~（仮題）	パンサーソフトウエア	アドベンチャー	6800円	●	●		未
2003年発売のソフト								
	真・女神転生 NINE オンライン対応版	アトラス	RPG	価格未定	●		●	未
	ブレイクダウン	ナムコ	アドベンチャー	価格未定				未
	トゥルーファンタジーライブオンライン	マイクロソフト	RPG	価格未定			●	未
	Crimson Skies : High Road to Revenge	マイクロソフト	アクション	価格未定	●			未
	戦場の出前持ち	マイクロソフト	アドベンチャー	価格未定				未
	フィッシングライブ オンライン	マイクロソフト	スポーツ	価格未定	●		●	未
	Brute Force（仮題）	マイクロソフト	アクション	価格未定	●			未
発売日未定のソフト								
	NEVERLAND SAGA	アイディアファクトリー	ボードゲーム	価格未定			●	未
	スポーツゲーム（仮題）	アスク	スポーツ	価格未定			●	未
	鉄騎大戦	カプコン	アクションシューティング	価格未定	●		●	未
	大戦略VII オンライン	クールキッズ	シミュレーション	3800円	●		●	未
	イルブリード	クールクール	アドベンチャー	価格未定				未
	ダイナマイト刑事2	クールクール	アクション	価格未定				未
	ブルースティンガー プレミアムカット	クールクール	アクション	価格未定				未
	TOP ANGLER 2（仮題）	シムス	スポーツ	価格未定			●	未
	スパイクアウト・エクストリーム（仮題）	セガ	格闘アクション	価格未定			●	未
	segaGT2002 Append Disk（仮題）	セガ	レース	価格未定				未
	segaGT2002 Online（仮題）	セガ	レース	価格未定			●	未
	MASTER SLAVE	TAKUYO	アクションRPG	価格未定				未
	RUNE BRID	TAKUYO	シミュレーションRPG	価格未定				未
	DEAD OR ALIVE code : Cronus（仮題）	テクモ	未定	価格未定				未
	NINJA GAIDEN	テクモ	アクションアドベンチャー	価格未定	●	●	●	未
	R：RACING・EVOLUTION	ナムコ	レース	価格未定	●			未
	名称未定	ナムコ	アドベンチャー	価格未定				未
	キングダムアンダーファイア：ザ・クルセイダース	パンタグラム	シミュレーション	価格未定			●	未
	GAIA BLADE	フロム・ソフトウェア	シミュレーション	価格未定			●	未
	RELICS	ボーステック	アドベンチャー	価格未定				未
	Amped2	マイクロソフト	スポーツ	価格未定			●	未
	Tao Feng Fist of the Lotus	マイクロソフト	格闘アクション	価格未定				未
	Project Gotham Racing 2	マイクロソフト	レース	価格未定	●		●	未
	HALO 2	マイクロソフト	アドベンチャー	価格未定			●	未
	魔牙霊（Magatama）	マイクロソフト	アクション	価格未定				未
	シューティングゲーム（仮題）	メディアクエスト	シューティング	価格未定			●	未
	戦略シミュレーションゲーム（仮題）	メディアクエスト	シミュレーション	価格未定			●	未
	パズルゲーム（仮題）	メディアクエスト	パズル	価格未定			●	未
	山佐Digiクロス（仮題）	ヤマサエンタテインメント	パチスロ	価格未定			●	未

※●色のゲームは今回初登場のタイトルです。●色のゲームは発売日や価格などに変更のあったタイトルです

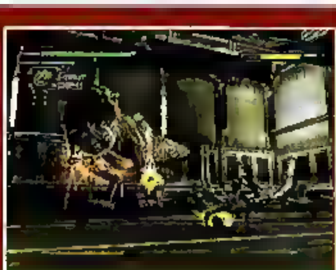
※推奨年齢の全は全年齢対象。12は12歳以上対象。15は15歳以上対象。18は18歳以上対象。未は未定を表しています。

次号予告　ファミ通Xbox　8月号

次号の内容は

現行のハードの中で、いちばん盛り上がっていたと評判のE3を終えて、Xbox（そして本誌も！）の勢いもいよいよ加速。『ディノクライシス3』や『NINJA GAIDEN』、『ヒットマン』など豪華ラインナップでお届け。

6月30日(月)発売
定価590円(本体562円)



BBSも好評のファミ通XboxのHPはコチラ
http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

お便り、次号の特集に対する意見など、すべてのあて先は
〒154-8528
(株) エンターブレイン　ファミ通Xbox編集部「○○○」係

STAFF ON FAMITSU Xbox

ファミ通Xbox

発行人	浜村弘一
編集人	松本秀弥
編集長	相沢浩仁
アートディレクター	山本和幸
編集スタッフ	小林利治／松井宗達／加藤政樹／西村俊行／佐藤慎／鈴木規恵／近藤崇昭／古屋剛一
制作スタッフ	井上圭司／池田太郎／井上幸治／長嶋辺光
フォトグラフ	St.Atom／島崎英俊
進行	川合昇／庄野杏／藤田昇／釜下泰紀
編集協力	阿部加奈子／伊佐約人／石井ぜんじ／石坂茂／井尻賢志／岩井西理／氏家雅紀 馬淵レイ／柏又和宏／菅洲詩色／加藤真剛／小池麻美子／菊池大介／齋藤かよこ 佐藤大作／清水祥宏／田川ラメ夫／戸塚信一／中谷至／塚池里数／丸谷健太／百瀬敬
制作協力	アンテナ グラフィック デザインスタジオ MdNコーポレーション（杉江耕平）／風間新喜／北山貴代 クリエイティブ レイ（池田伊知郎）／佐藤大輔／デザイン・ファクトリー・IN 根上ミツ子／プラティパス（西田佳子、亜沢賢蔵、小田原慎晃） Plum（原てるみ）／フリーウェイ（竹越菜々穂）／深澤洋子 マイルズ(船場優久)／山内大助／リーフ（森広尚子）
広告営業	功刀秀樹／水本九州男／原川朗広／幸宏樹／安部寿一／梅山途夫 高橋正人／藤下和巳／高根利恵／田山淑子／樋口尚子／織田うれ霖
雑誌営業	酒井朋幸／宮前秀隆
制作部長	青木孝道
マーケティング	上床光信／鶴池隆司／福田幸司
海外特派員	みちよ・パティロ

※本誌の内容についての質問は、祝日を除く毎週月曜日から金曜日の午後12時から17時のあいだに、カスタマーサポート☎03・5433・7868まで。
メールでのご質問は、support@ml.enterbrain.co.jpまで。掲載された記事の内容についての質問以外にはお答えできません。

エックス・プレゼント Present

アンケートに答えてソフト&関連グッズをゲット!!

アンケートに答えると、豪華景品が抽選でもらえちゃう。今回も選りすぐりのXboxソフトを大放出!!

1 ゲームソフト『ヒットマン：サイレントアサシン』



発売元：アイドス・インタラクティブ
ジャンル：アドベンチャー

←スゴ腕の殺し屋となって依頼されたターゲットを暗殺していくアドベンチャー。

3名

2 ゲームソフト『レイクマスターズ』



発売元：カプコン
ジャンル：スポーツ

←ロッドの動きやルアーアクションなどが楽しめるフィッシングゲームがXboxに登場。

3名

3 ゲームソフト『ディノクライシス 3』



発売元：カプコン
ジャンル：アクションアドベンチャー

←人気の恐竜サバイバルアクションアドベンチャーを前号に引き続きプレゼント。

3名

4 ゲームソフト『ブラッディロア エクストリーム』



発売元：ハドソン
ジャンル：格闘アクション

←白熱の獣化バトルが魅力の、3D対戦格闘ゲーム。こちらも前号に引き続きプレゼント。

3名

5 ゲームソフト『MotoGP URT2 Online Challenge』



発売元：マイクロソフト
ジャンル：レース

←二輪レースの最高峰がXboxに登場する。オンラインバトルを極めろ！

3名

応募方法

アンケートはがきに、住所、氏名などの必要事項、希望する賞品の番号をひとつだけ記入のうえお送りください。切手は不要です。なお、プレゼントの当選者は7月30日（水）発売のファミ通Xbox9月号にて発表させていただきます。

応募締切 **6月28日（土）** 当日消印有効

応募者多数の場合は抽選とさせていただきます。

アンケートはがきのきまり

アンケートはがきの表には、住所、氏名、電話番号、ファミ通Xboxに対するご意見やご要望などをご記入ください。はがきの裏には、Xboxで購入予定のソフトや、希望するプレゼントの番号などをご記入ください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の▭を、濃い鉛筆で塗りつぶしてください。▭からはみだしたり薄かったりすると、機械が読み取れない場合があります。また、はがきが折れていても読み取れなくなる原因になりますので、ご注意ください。マークシート以外の部分は、ペンなどで記入していただいてもかまいません。

●マークシート記入例
良い例　悪い例

質問事項

1 今号のファミ通Xboxでよかった記事はどれですか？
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

2 逆に、今号のファミ通Xboxでつまらなかった記事はどれですか？
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

3 学年もしくは職業をひとつだけ選んでください。
1.小学4年生以下　2.小学5年生　3.小学6年生　4.中学1年生　5.中学2年生　6.中学3年生　7.高校1年生　8.高校2年生　9.高校3年生　10.浪人生　11.大学生　12.短大・専門学校生　13.会社員　14.自営業　15.主婦　16.フリーター　17.そのほか

4 あなたが持っているゲームマシンは次のうちどれですか？　答えはいくつあってもかまいません。
1.Xbox　2.スーパーファミコン　3.NINTENDO64　4.ニンテンドーゲームキューブ　5.プレイステーション　6.プレイステーション2　7.PS one　8.セガサターン　9.ドリームキャスト　10.ゲームボーイ（カラー版含む）　11.ゲームボーイアドバンス　12.ゲームボーイアドバンスSP　13.ワンダースワン（カラー版含む）　14.NEOGEOポケット（カラー版含む）　15.パソコン

5 家庭におけるインターネットの通信環境をお教えください。
1.電話回線　2.ISDN　3.ADSL　4.ケーブルTV　5.光ファイバー　6.その他　7.家庭ではインターネットに接続していない

6 付録①『MechAssault』体験版をプレイしてみての感想をお教えください。
1.満足している　2.プレイできる範囲が少なすぎる　3.難易度が高すぎる　4.プレイしていない

7 付録②Xbox Live最新ムービー集 2003 Springの感想を教えてください。
1.満足している　2.タイトルが少ない　3.個々のタイトルの収録時間が短い　4.見ていない

8 Xboxで購入予定のソフトは何ですか？　表2から選んでください。
答えはいくつあってもかまいません。

9 あなたがXboxに移植を希望するタイトルを3つ教えてください。

10 プレゼントの希望賞品を番号で記入してください。

どうもありがとうございました。

不当景品類及び不当表示防止法の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

表1　今号の記事

1	ファミ通Xboxエクスプレス	24	読者コーナー READER'S box
2	New Game Cross Review	25	We Love Xbox Live！：Xbox Live情報局
3	緊急速報：NINJA GAIDEN	26	We Love Xbox Live！：マズルフラッシュ
4	緊急速報：DEAD OR ALIVE Online	27	We Love Xbox Live！：サウザンドランド
5	緊急速報：鉄騎大戦	28	攻略X：N.U.D.E.@Natural Ultimate Digital Experiment
6	緊急速報：ブレイクダウン	29	攻略X：ソウルキャリバーII
7	緊急速報：R：RACING・EVOLUTION	30	攻略X：カンフー パニック
8	緊急速報：ソニックヒーローズ	31	攻略X：エクスチェイサー
9	緊急速報：CIRCUS DRIVE	32	攻略X：大戦略VII
10	緊急速報 レイクマスターズ	33	連載：Xbox公式サイト Xbox.jp 通信
11	特別企画：E3 2003 最速リポート！	34	連載：X討論
12	X SPECIAL：ディノクライシス 3	35	連載：海外ゲームマニアクス
13	X SPECIAL：MechAssault	36	連載：リンチャWIRED
14	X SPECIAL：トゥルーファンタジーライブオンライン	37	連載：編集長日記
15	X SPECIAL：Project Gotham RACING 2	38	連載：PC GAME Topics
16	連載：林が行く！	39	連載：ARCADE GAME Front-line
17	X SPECIAL：DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	40	X COMING SOON
18	連載：Team NINJA FREAKS	41	X Schedule
19	X SPECIAL：ヒットマン：サイレントアサシン	42	X Present
20	X SPECIAL：戦国妖狐喜嵐～妖怪の舞う空～	43	付録①：MechAssault体験版
21	X SPECIAL：ブラッディロアエクストリーム	44	付録②：Xbox Live最新ムービー集 2003 Spring
22	X SPECIAL：ピストロ・きゅーぴっと2	45	付録③：DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyballクリアファイル
23	X SPECIAL：C.A.T～サイバーアタックチーム～		

表2　購入予定ソフト

1	Amped2	28	トゥルーファンタジーライブオンライン
2	イルブリード	29	TOP ANGLER 2（仮題）
3	エクザスケルトン	30	NINJA GAIDEN
4	ENTER THE MATRIX	31	NEVERLAND SAGA
5	GAIA BLADE	32	パズルゲーム（仮題・メディアクエスト）
6	姉妹～いもうと～（仮題）	33	ピストロ・きゅーぴっと2
7	C.A.T～サイバーアタックチーム～	34	ヒットマン：サイレントアサシン
8	キングダムアンダーファイア：ザ・クルセイダース	35	フィッシングライブ オンライン
9	Crimson Skies：High Road to Revenge	36	ぶらすぷらG2
10	CIRCUS DRIVE	37	ブラッディロアエクストリーム
11	シューティングゲーム（仮題・メディアクエスト）	38	ブルースティンガー　プレミアムカット
12	真・女神転生 NINE オンライン対応版	39	Brute Force（仮題）
13	スパイクアウト・エクストリーム（仮題）	40	ブレイクダウン（仮題）
14	スポーツゲーム（仮題・アスク）	41	Project Gotham Racing 2
15	segaGT2002 Append Disk（仮題）	42	HALO 2
16	segaGT2002 Online（仮題）	43	魔牙霊（Megatama）
17	戦場の出稼ぎ待ち	44	MASTER SLAVE
18	戦国妖狐 喜嵐～妖怪の舞う空～	45	Midtown Madness 3
19	戦略シミュレーションゲーム（仮題・メディアクエスト）	46	名称未定（ナムコ）
20	ソニックヒーローズ	47	MechAssault
21	大戦略VII オンライン	48	MotoGP URT2 Online Challenge
22	ダイナマイト刑事2	49	山佐Digiクロス（仮題）
23	Tao Feng Fist of the Lotus	50	R：RACING・EVOLUTION
24	ディノクライシス3	51	RUNE BRIO
25	鉄騎大戦	52	レイクマスターズ
26	DEAD OR ALIVE Online	53	RELICS
27	DEAD OR ALIVE code：Cronus（仮題）	54	レンタヒーローNo.1

ファミ通Xbox 5月号　X Present 当選者発表

①ゲームソフト『エクスチェイサー』　長野県/佐藤昭彦　愛知県/倉田篤　福井県/福丸道一　②ゲームソフト『大戦略VII』　北海道/谷志強　千葉県/小原雅子　栃木県/星野正明　③ゲームソフト『カンフー パニック』　千葉県/黒田篤一　千葉県/橋本俊明　岡山県/横山博晶　④ゲームソフト『C.A.T～サイバーアタックチーム～』　千葉県/高中理　群馬県/坂貴志　岐阜県/前野裕介　⑤ゲームソフト『戦国妖狐喜嵐～妖怪の舞う空～』　兵庫県/柴田恵将　大分県/小野純一　宮崎県/川畑武志（以上敬称略）


XBOX
medix
世界を守る電脳戦！
CATチーム出撃!!
すべてのユーザーに贈る！
Xbox™ 専用ソフト
アニメティックアドベンチャーシミュレーションゲーム 1人専用
2003
6.26 発売予定
価格6,800円(税別)
発売元 メディックス株式会社
企画・開発元 株式会社ハイド
C.A.T
Cyber Attack Team
〜サイバーアタックチーム〜
フルボイスによるCATメンバーとの楽しい学園生活！
ゲーム中に突然ドタバタコミカルアニメ「笑劇場」が登場！
『マリア』が送り込むエネミーから世界を守れ！
特殊能力による攻撃は『SP補充』がカギを握る!!
キャラクターデザイン：中嶋敦子
オープニング&エンディングソング：小森まなみ
OP：「きゅんきゅんのパワー」
ED：「天使の旅立ち」
キャラクターボイス：小森まなみ、倉田雅世、小桜エツ子、平松晶子、笠原弘子、中友子 他
CAT公式サイト http://cat.hyda.co.jp/



FAMITSU-Xbox
2003 JUL. 7月号
株式会社エンターブレイン
特別定価650円
本体619円

T1107885070650

PRINTED IN JAPAN 凸版印刷 雑誌07885-07